

TYLKO
4.50
ZŁOTYCH
w tym 7% VAT

PlayStation • PlayStation 2 • PC

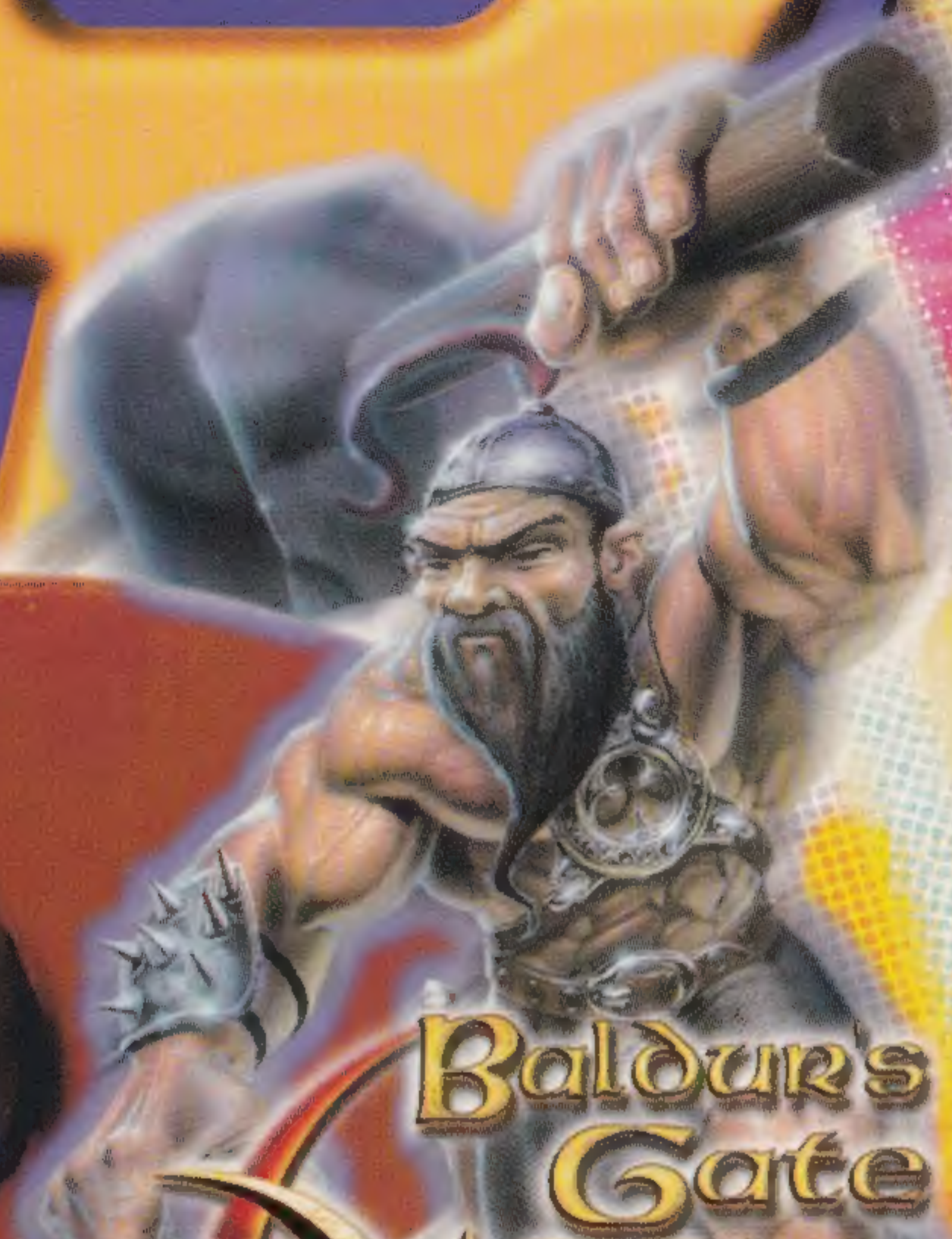
GameBoy Color • GameBoy Advance • Dreamcast

maj 2002

numer 5/2002

PLAY

WSZYSTKO GRA!



Baldur's
Gate

DARK ALLIANCE

- megatest
- konkurs
- plakat
- kody

REPORTAŻ



THE LORD OF THE RINGS

(Wkrótce na konsolach!)

TEST



MAXIMO

Plus maksymalny poradnik

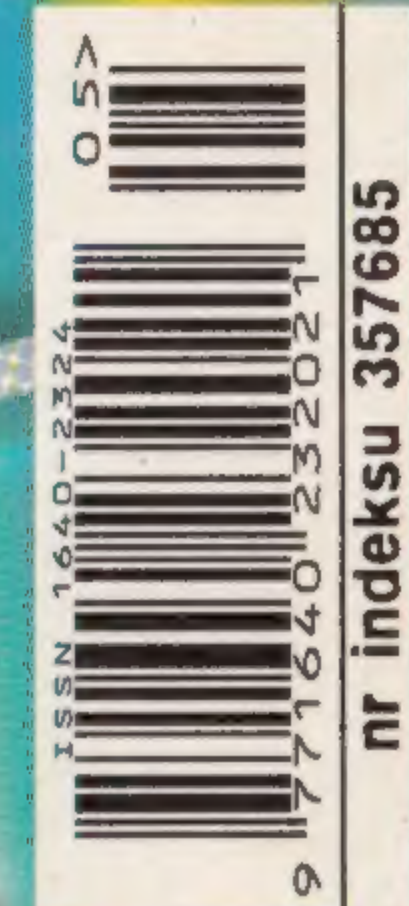
TEST



Trzy nowe Raymany

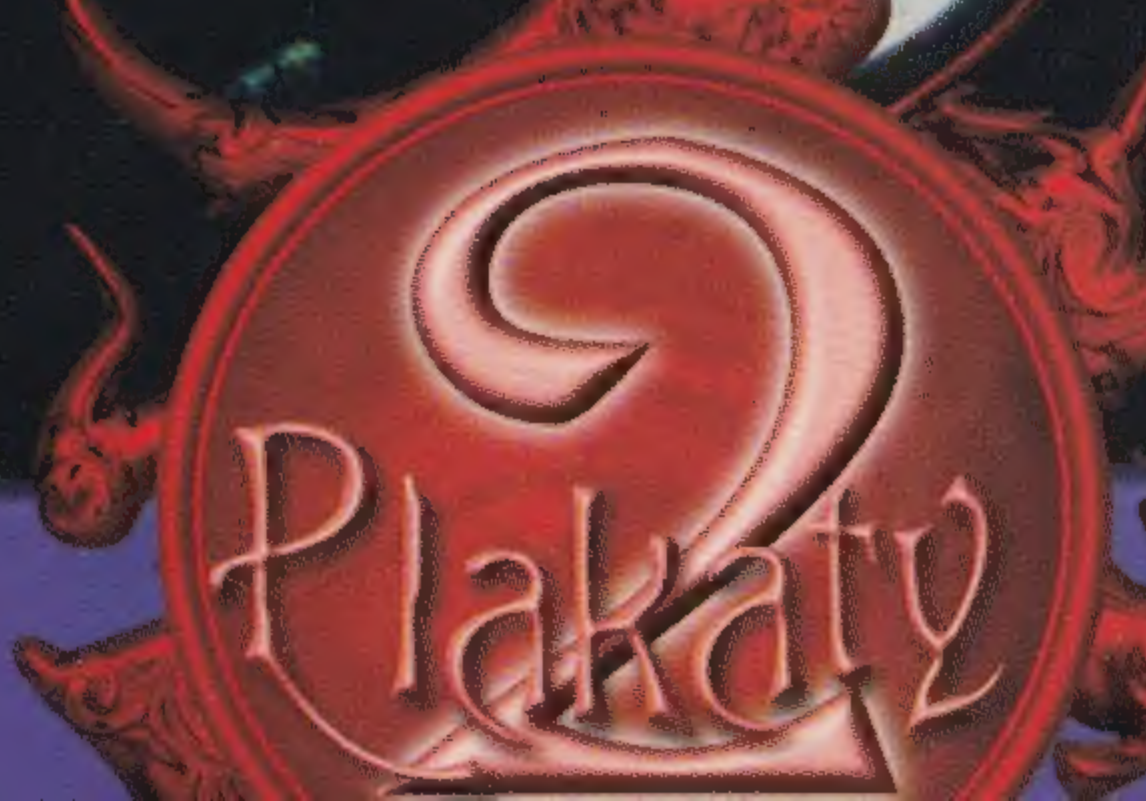
GRY MUZYCZNE

WIELKI PRZEGLĄD 30 NAJLEPSZYCH



nr indeksu 357685

Tajne kody do: State of Emergency na PS2, Maximo na PS2, Harry Potter and the Philosopher's Stone na GBA i 10 innych gier



PLAY

WSZYSTKO
GRA!

Numer 5
maj
rok 2002

SPIS TREŚCI

Nowości

strona 4

Migawki

Ciekawostki ze świata gier 4

strona 4

Zapowiedzi i doniesienia

Conflict: Desert Storm 7
 GameCube w Polsce 6
 Metal Slug X 7
 Morrowind 7
 Pokémon Advance 6
 Rayman 3: Hoodlum Havoc 4
 Red Card Soccer 4
 Shantae 4
 Tomb Raider: The Angel of Darkness 6

Reportaże

strona 8

Gry muzyczne – przy nich nie sposób usiedzieć w miejscu 12
 Bemani 19
 Britney's Dance Beat 17
 Bust A Groove 18
 Dance Dance Revolution 13
 Dance Dance Revolution 18
 Fluid 13
 Frequency 16
 Gitaroo-Man 17
 Grand Prix 4 9
 Guitar Freaks 3rd Mix 17
 Jet Set Radio 19
 Jet Set Radio Future 17
 Księga dżungli 19
 Mad Maestro! 17
 MTV Music Generator 2 19
 Monster Rancher 18
 Music 2000 19
 N2O 13
 Parappa The Rapper 18
 Pocket Music 19
 Police 24/7 8
 Rez 18
 Samba De Amigo 18
 Seria programów Music 13
 Seria WipEout 13
 Space Channel 5 17
 Space Channel 5 part 2 17
 Spice World 13
 Um Jammer Lammy 18
 Vib Ribbon 18
 Władca pierścieni 10

Testy i recenzje

strona 14

Nasz system ocen

Objaśniamy, jak PLAY ocenia gry i prezentujemy tabelkę testową 14



strona 10

Władca pierścieni

Drużyna Pierścienia już niedługo odwiedzi krainę konsol!



strona 12

Gry muzyczne

Gry muzyczne są coraz popularniejsze. Przedstawiamy 30 najciekawszych



strona 20

Baldur's Gate: Dark Alliance

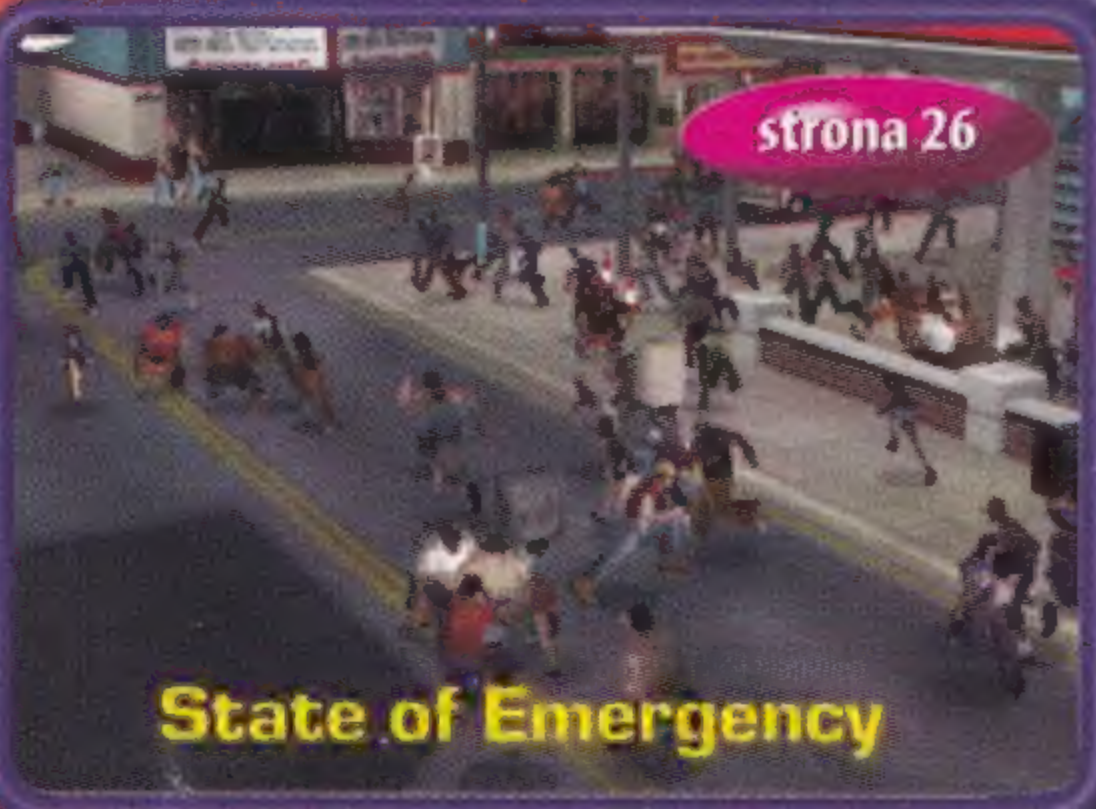
Baldur's Gate na PlayStation 2 to świetna gra, niestety nie po polsku



strona 24

Ecks vs Sever

Wysmienita strzelanina z wciągającą fabułą i wartką akcją. Tylko na GBA



strona 26

State of Emergency

Zamieszki, rozruchy, starcia z policją. Czyli kolejna skandalizująca gra

Nowe brzmienie

Zawód - gracz. Wymagane: doskonały refleks, wspaniała koordynacja oka i ręki, umiejętność szybkiego kojarzenia faktów oraz chęć milego spędzania czasu. Wydawałoby się, że to jedyne cechy, jakimi powinien charakteryzować się gracz XXI wieku. Tymczasem pod naszym okiem wyrósł gatunek gier, z którymi radę dają sobie tylko osoby o dobrym słuchu i obdarzone wyczuciem rytmu. A w dodatku te gry są fajne! Dowód na stronie 12.

Muzyczne zdolności jednak współczesnemu graczowi nie wystarczają. Przydaje się umiejętność przecięcia na pół rozklekotanego szkieletu, zmysł pasterza zaganiającego do zagrody niesforne zwierzaki, celne oko tajnego superagenta, jak też obcisły kombinezon skoczka narciarskiego. Gracz ma fajne życie. Let's PLAY!

PLAY NA

WSZYSTKO
GRA!

Konkurs Mrocznego Przymierza

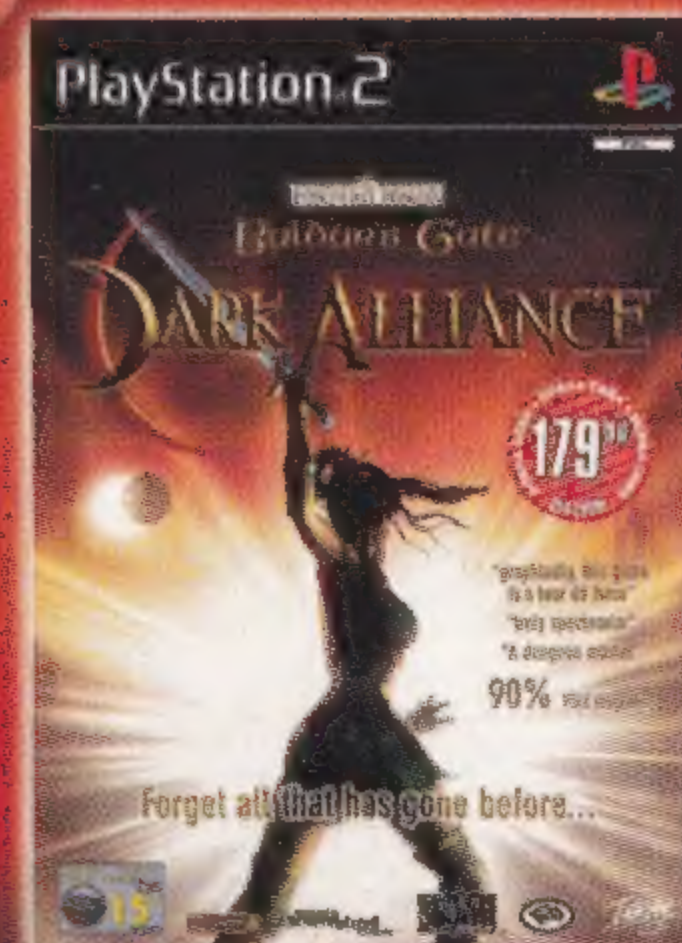
Wyobraź sobie, jak wygląda życie w fantastycznym świecie gry Baldur's Gate: Dark Alliance. Złap ołówek, stwórz wspaniałą pracę, wyślij ją do nas i wygraj jedną z naszych nadzwyczajnych nagród



Pięć plakatów z gry Baldur's Gate: Dark Alliance



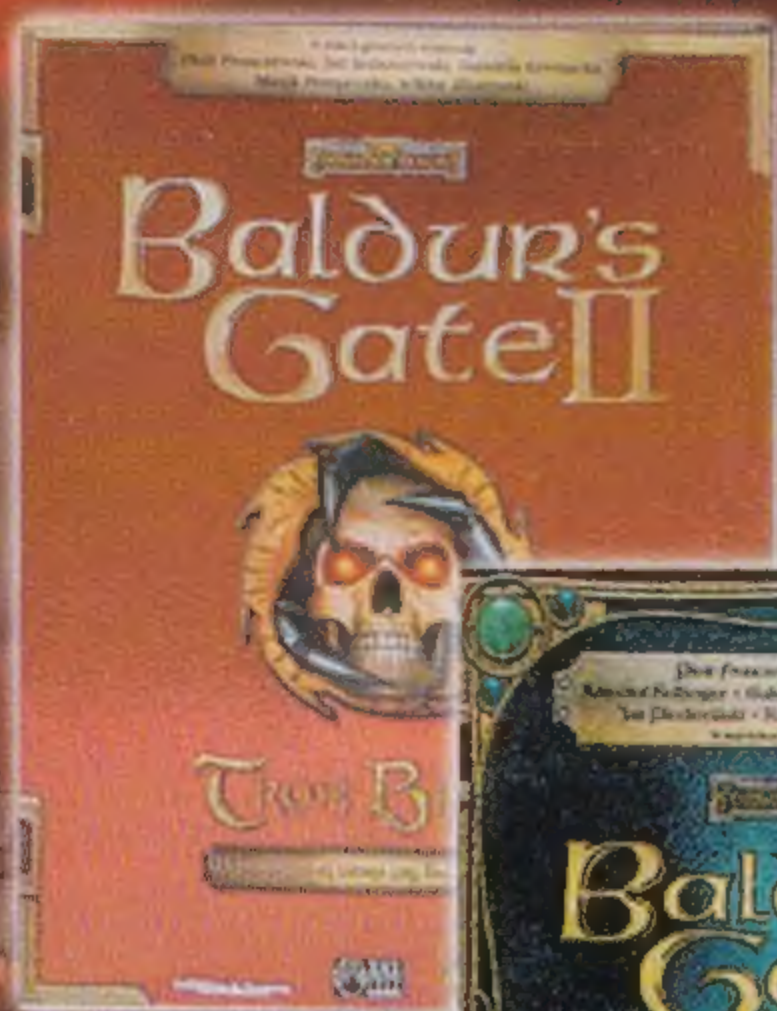
Trzy koszulki z gry Baldur's Gate: Dark Alliance



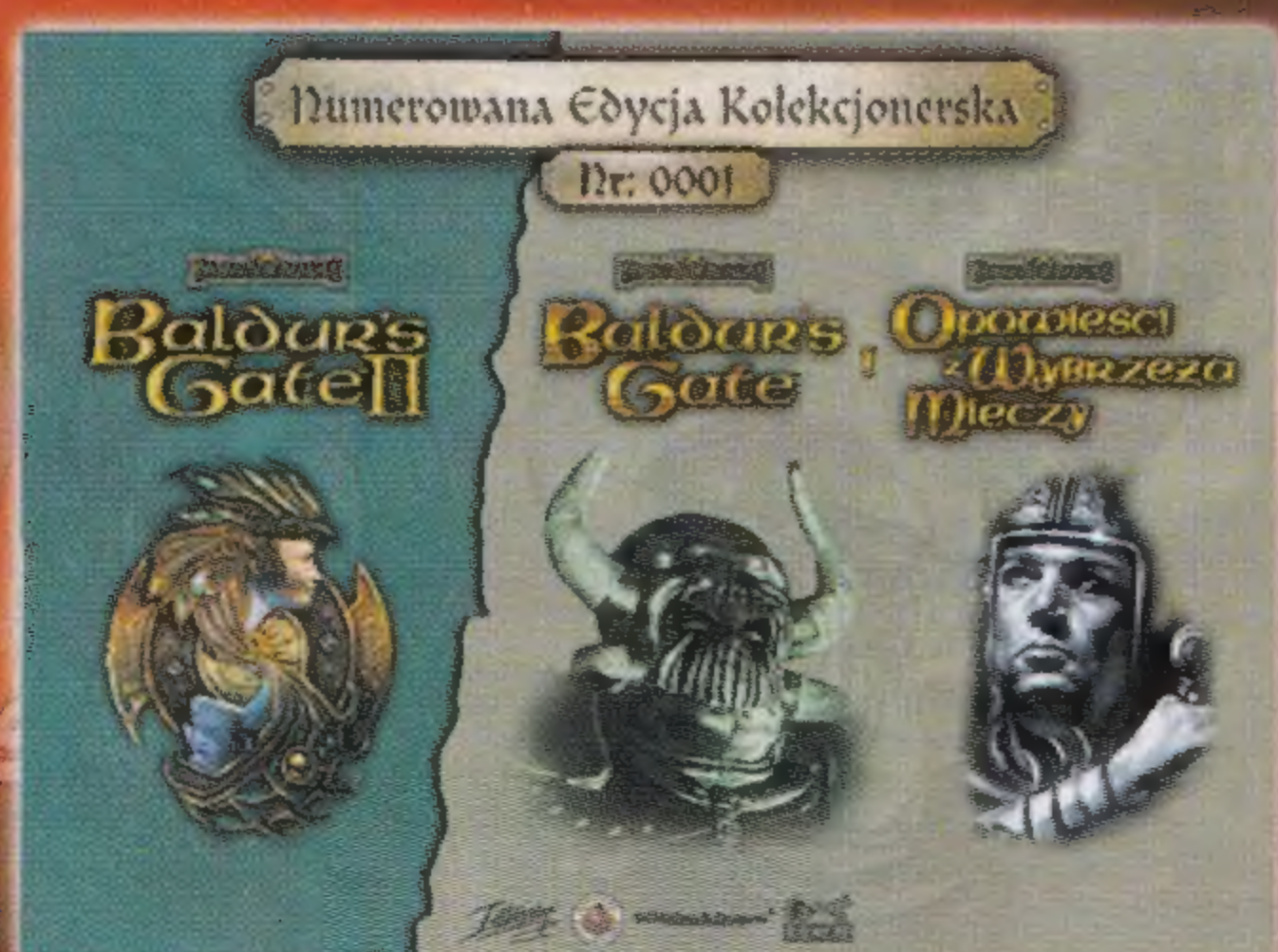
Trzy gry Baldur's Gate: Dark Alliance na PS2



Trzy specjalne pudełka z gry Baldur's Gate: Dark Alliance



Cztery zestawy: gra Baldur's Gate II z dodatkiem Tron Baala na PC



Trzy gry Baldur's Gate: Numerowana Edycja Kolekcyjna na PC

strona 14

Testy

Alfred Chicken	42
Army Men: Team Assault	45
Baldur's Gate: Dark Alliance	20
Crash Bandicoot 2	50
Crash Bandicoot 3	50
Crash Bash	51
Crash Team Racing	51
Donald Duck: Goin' Quackers	41
Donald Duck Quack Attack	32
Ecks vs Sever	24
ESPN International Winter Sports	39
E. T. Escape from Planet Earth	40
GTC Africa	46
Herdy Gerdy	30
Inspector Gadget	37
Maximo	28
Max Payne	44
Men in Black: Crashdown	45
Parappa The Rapper 2	14
Pirates: The Legend of Black Kat	38
Rayman 2: The Great Escape	48
Rayman M	48
Simpsons Road Rage	47
Space Channel 5	15
State of Emergency	26

strona 52

Pojedynek

Batman kontra Spider-Man. Z którego jest większy man?	52
---	----

strona 55

Tajne kody

Sztuczki i dobre rady PLAYA	55
-----------------------------	----

strona 55

GameBoy Advance

Breath of Fire	55
Gradius Advance	55
Harry Potter	55
Ecks vs Sever	55
Jackie Chan	55
International Superstar Soccer	55

strona 56

PlayStation 2

Baldur's Gate: Dark Alliance	57
Donald Duck Quack Attack	56
Maximo	56
Max Payne	56
The Simpsons: Road Rage	56
State of Emergency	57

strona 57

PlayStation

Donald Duck Quack Attack	57
--------------------------	----

strona 58

Poradnik

Maximo	
Niezbędnik małego herosa	58

strona 64

Mam pytanie

Problemy Czytelników rozwiązane!	64
----------------------------------	----

strona 65

Sprzęt

Moda zza oceanu	65
-----------------	----

strona 64

Konkursy!

Rozwiązanie konkursu z PLAYA numer 3/2002	64
Konkurs Baldur's Gate	66

strona 30



Herdy Gerdy

Przygody sympatycznego pastuszka w wykreconym świecie

strona 32



Donald Duck Quack Attack

Gwiazdor hollywoodzkich kreskówek powraca. Panie i Panowie, oto Donald!

strona 48



Rayman M

Powrót wesolka - którego - częściowo - nie - ma. Tym razem dla wielu graczy

strona 50



Platynowa seria

Nasz nowy dział przedstawiający wymienione gry po przystępnej cenie

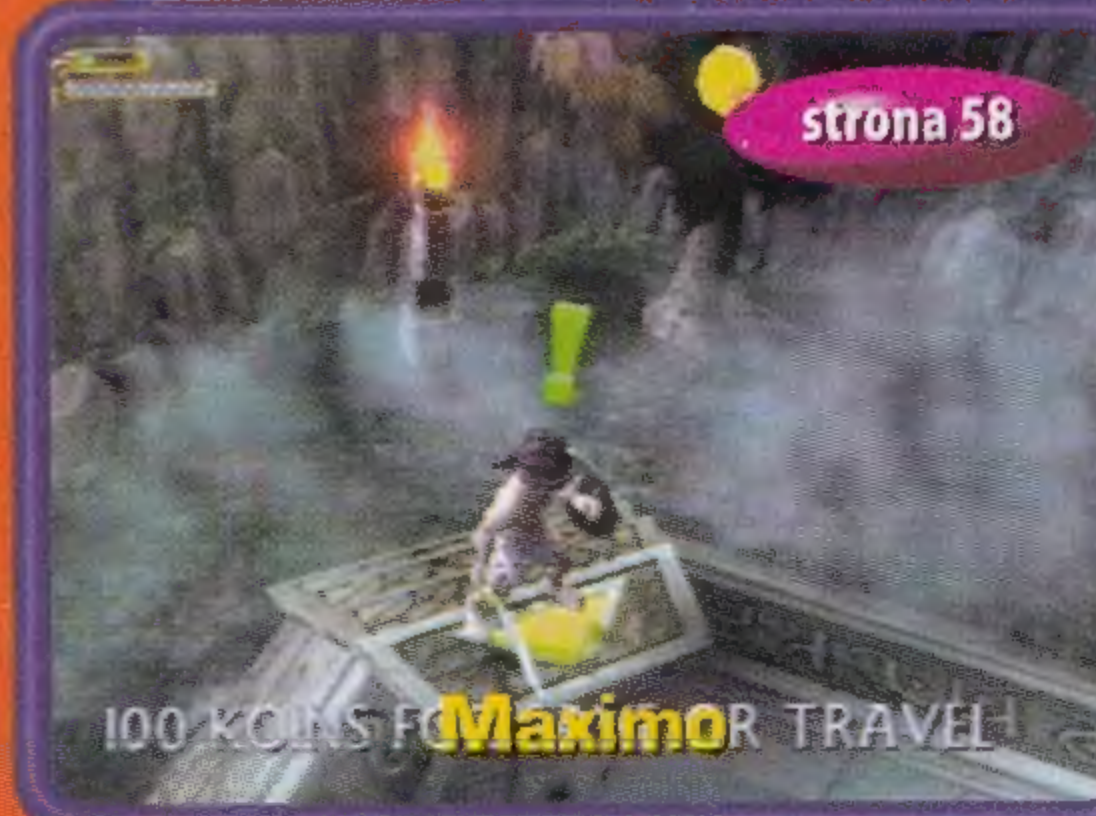
strona 52



Pojedynek

Dwaj supertwardziele prześcigają się w łapaniu szubrawców. Kto wygra?

strona 58



100 KOINS FOR MAXIMO TRAVEL!

Pomagamy dzielnemu Maximo zdobyć sławę, honor i wrócić cało z zaświatów

MIGAWKI

Wspaniała piętnastka

Kiedy będziemy się emocjonować występami polskiej reprezentacji w finale piłkarskich Mistrzostw Świata, do sklepów trafi aż 15 gier firmy Codemasters w ramach projektu Club Football. Bohaterem każdej z nich będzie inny czołowy klub europejski walczący w Lidze Mistrzów. Fotorealistyczna grafika i maksymalny realizm mają zdeklasować całą konkurencję. Gry wydane zostaną na Xboxa i PS2. Czekamy na odpowiedź Konami i EA Sports.



Kłopoty giganta

Nie wiecie się Microsoftowi w Japonii. Firma chwilowo wstrzymała tam dystrybucję konsoli Xbox. Powodem tego bolesnego dla Billa Gatesa posunięcia były masowe problemy z odtwarzaniem płyt CD i DVD, które rozsierdziły przyzwyczajonych do perfekcji Japończyków. Niewielką pociechą dla graczy jest inicjatywa giganta, który uruchomił specjalną linię pomocy technicznej i obiecał wymianę niesprawnych egzemplarzy. Wydaje się, że to za mało, by uspokoić rozczarowanych Japończyków.

Film na śmierć i życie

Firma Tecmo, twórca serii bijatyk Dead or Alive, podpisała umowę z producentem filmowym, firmą Mindfire Entertainment. Innymi słowy mówiąc: na duży ekran trafi kolejny film na podstawie gry! O jego fabule na razie niewiele wiadomo poza tym, że zobaczymy w nim wszystkie postacie z gry. Amerykańska premiera filmu Dead or Alive planowana jest na koniec 2002 roku.



Gran Turismo online!

Podczas corocznych targów motoryzacyjnych Tokyo Amlux Auto Salon twórcy serii Gran Turismo ujawnili kilka szczegółów dotyczących jej czwartej części. Kazunori Yamauchi, szef Polyphony Digital, oficjalnie potwierdził informacje, że wreszcie będziemy się ścigać po sieci i przez internet. Przed wydaniem ciężko zarobionych pieniędzy na drogi samochód przetestujemy go podczas jazdy próbnej, co oszczędzi nam frustracji po niefortunnym zakupie. Dodatkową atrakcją będzie specjalny sklep dostępny online, z którego ściągniemy sobie dodatkowe części do tuningu. Niestety nie spodziewamy się premiery GT4 przed 2004 rokiem.

Shantae

Scuttle Town, ukocone miasto tytułowej bohaterki, jest w niebezpieczeństwie. Diaboliczna Risky Boots terroryzuje lokalną społeczność. Ale my ją powstrzymamy! Przed nami ponad 50 lokacji, w których

Na widok magicznych praktyk wielki ślimak aż pozieleniał z zazdrości



czekać będzie ponad 75 przeciwników. Mocną stroną gry ma być niespotykana wcześniej na przenośnych konsolach animacja. Tak pięknie poruszającej się bohaterki dawno nie widzieliśmy. Główną bronią zwinnej Shantae będą bujne włosy, którymi smaga jak biczem, oraz... zmysłowy taniec brzucha. Wykonując odpowiednie ruchy, w trakcie pląsów przeistacza się ona w pięć różnych form, dzięki czemu zdobywamy nadzwyczajne umiejętności i specjalne ataki. Gra ukaże się w wersji na GameBoya Color; jednak dla posiadaczy Advance'ów znajdzie się w niej dodatkowy etap, kilka nowych trybów i nieznacznie ulepszona grafika. Gra powinna trafić do naszych kieszeni akurat na koniec roku szkolnego, czyli w samą porę.

Swoją oryginalną urodę Shantae zawdzięcza zdrowotnym kąpielom



Rayman 3: Hoodlum Havoc

Jeden z najpopularniejszych bohaterów gier platformowych już niebawem efektownie powróci na nasze konsole. O samej grze niewiele wiadomo, jednak jeśli wierzyć oficjalnym komunikatom z firmy Ubi Soft, ma być niezwykle nowatorska i wykorzystywać najnowsze technologie oraz efekty specjalne.

Opracowany na potrzeby trzeciej części innowacyjny system walki da nam większą

Rozgwieżdzone niebo wygląda niesamowicie



migówek, które rozbawiają nas do łez. Gra przygotowywana jest równolegle na cztery platformy: GameCuba'a, PlayStation 2, Xboxa oraz peceta. Jak zarzekają się autorzy, trzecia część przygód blondyna akrobaty trafi do sklepów w połowie wakacji. Czekamy z niecierpliwością!

Ten przeuroczy jegomość dostanie od nas łomot



Upadek na potylicę to prawdziwa frajda

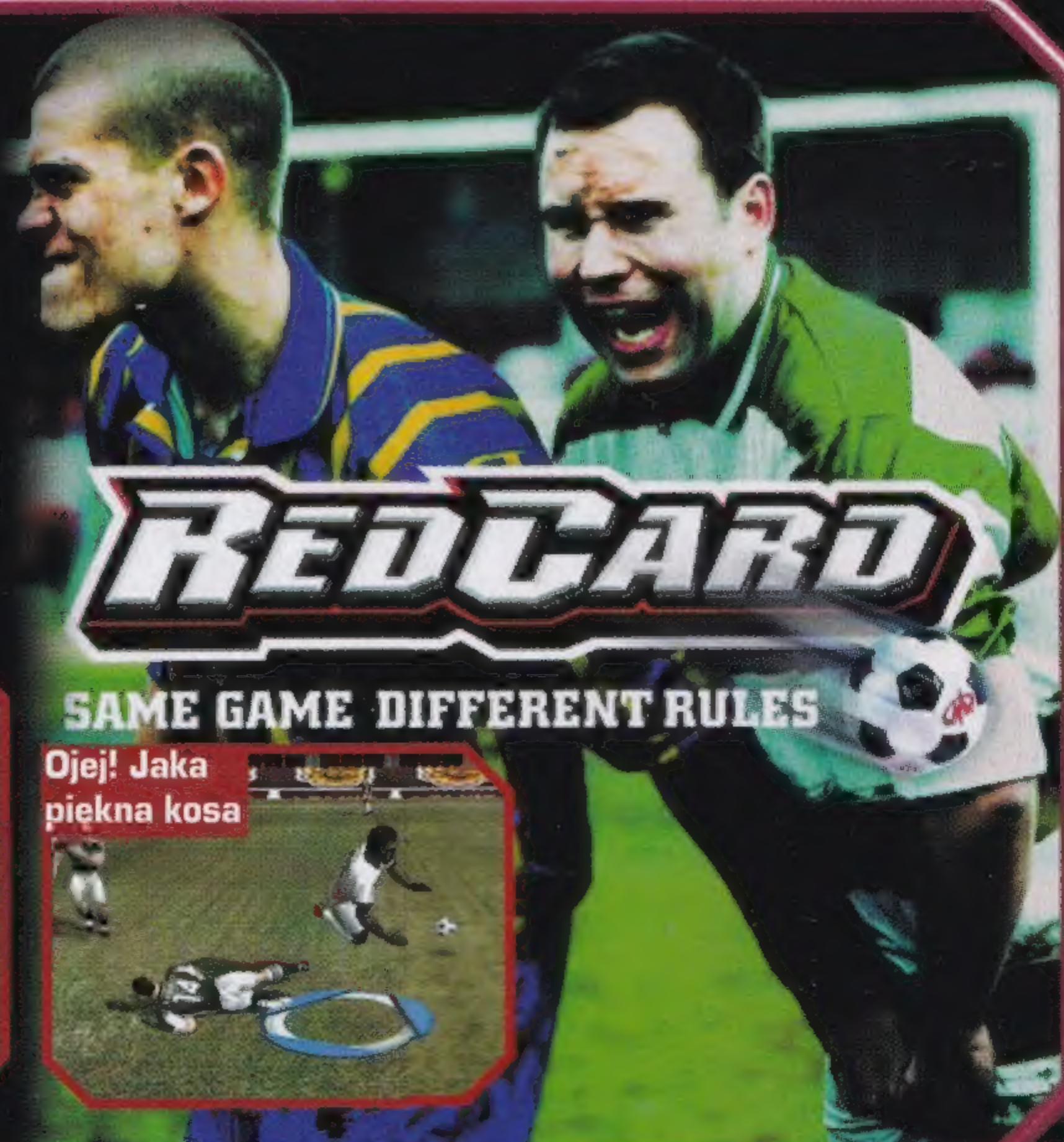
Ta gra powinna przypadnąć do gustu szalikowcom. To nietypowa piłka nożna, w której będą obowiązywać bardzo liberalne reguły. Brutalne faule i fangi w nos to chleb powszedni dla nieustraszonych piłkarzy z Red Carda.

Do wyboru dostaniemy 52 reprezentacje narodowe, w których skład wejdą jednak fikcyjni zawodnicy. Różnią się między sobą umiejętnościami

i tężyzną fizyczną, która będzie nie mniej istotna niż piłkarskie rzemiosło. Walkę będziemy toczyć na siedmiu największych stadionach świata. Nie zabraknie również nagród i dodatków, które staną się dostępne, kiedy poznamy już grę jak własną kieszeń. Gra ukaże się w wakacje na PlayStation 2, GameCuba'a i Xboxa.



Strzał z obrotu studzi zapal



REDCARD

SAME GAME DIFFERENT RULES

Ojej! Jaka piękna kosa



FINAL FANTASY X PS2 - ZAMÓW PRZED PREMIERĄ - MAJ 2002

ultima.pl
ULTIMA
 Świat Elektroniki i Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
 tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

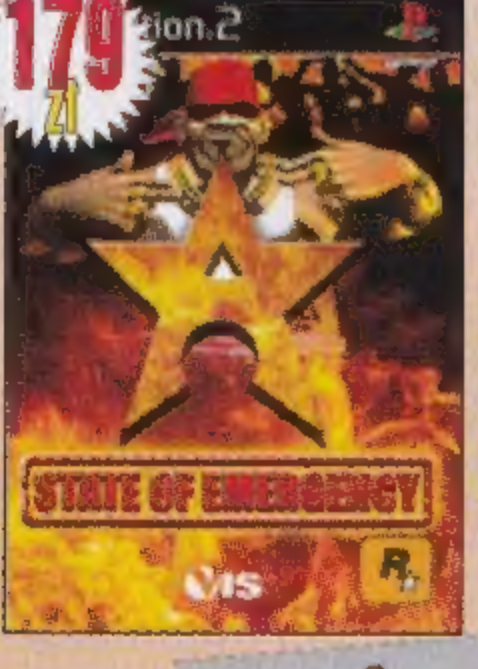
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.
 Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
 ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
 00-867 Warszawa
 pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

ULTIMA 24 h/dobę:
 www.ultima.pl
 e-mail: ultima@ultima.pl

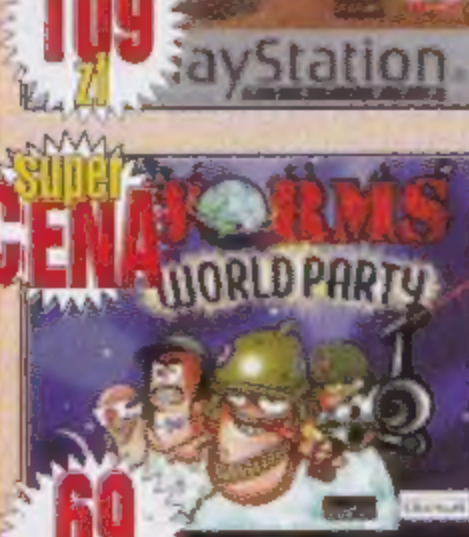


mega super
CENA
 z okazji
 Mistrzostw
 Świata

199



PLAYSTATION 2	
007 AGENT UNDER FIRE.....	229
ACE COMBAT.....	229
BATMAN VENGEANCE.....	179
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE.....	tel.
BOUNCER.....	199
CAPCOM vs SNK 2.....	229
DEAD OR ALIVE 2.....	119
DEVIL MAY CRY.....	259
DONALD DUCK.....	99
EVIL TWIN.....	249
FI FORMULA ONE.....	119
FIFA 2001.....	189
FIFA 2002.....	229
GIFT.....	229
GRAN TURISMO 3.....	119
GTA 3.....	199
HEAD HUNTER.....	229
HERDY GERDY.....	229
ICO.....	229
JAK & DEXTER.....	229
KESSEN.....	139
KNOCKOUT KINGS 2001.....	229
MONSTERS INC.....	199
MAX PAYNE.....	199
MAXIMO.....	229
METAL GEAR SOLID 2.....	249
MOTO GP 2.....	229
NBA LIVE 2001.....	189
NBA LIVE 2002.....	229
NBA STREET.....	259
NHL 2001.....	189
ONIMUSHA: WORLDS.....	229
QUAKE III REVOLUTION.....	139
PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT.....	229
RAYMAN REVOLUTION.....	249
RED FACTION.....	99
REZ.....	229
RESIDENT EVIL: VERONICA.....	219
RING OF RED.....	249
RUNE.....	199
SHADOW OF MEMORIES.....	249
SHAUN PALMER'S SNOWBOARDER.....	249
SILENT HILL 2.....	199
SILENT SCOPE.....	249
SIMPSON'S ROAD RAGE.....	259
SMUGGLER'S RUN 2.....	199
SOUL REAVER 2.....	229
SSX SNOWBOARDING.....	189
SSX TRICKY.....	229
TEKKEN TAG TOURNAMENT.....	119
THUNDERHAWK: OPERATIO PHOENIX.....	229
TONY HAWK PROSKATER 3.....	249
TWISTED METAL BLACK.....	229
WIPEOUT FUSION.....	229
WRC.....	229
Akcesoria:	
Konsola PLAYSTATION 2.....	tel.
Action Replay.....	189
Kabel SVHS.....	39
Kierownica GT Force Logitech.....	439
Link Cable.....	29.90
Memory Card 8MB Sony.....	179
Memory Card 8 MB MadCatz.....	159
Multitap - oryginalny!.....	249
Pilot (nieoryginalny).....	69
Pilot oryginalny.....	159
Podstawa pod konsolę.....	39
REGION X (zdejmuje regiony z DVD).....	99



PLAYSTATION / PS ONE	
ALIEN RESURRECTION.....	189
BREATH OF FIRE 4.....	119
C-12 FINAL RESISTANCE.....	159
CHASE THE EXPRESS.....	119
DIGIMON.....	199
DRAGON BALL Z.....	199
DRIVER 2.....	139
FEAR EFFECT 2.....	199
FINAL FANTASY 9.....	229
ISS PRO EVOLUTION.....	149
ISS PRO EVOLUTION 2.....	199
KSIĘGA DŻUNGLI + mata.....	139
LEGEND OF DRAGON.....	199
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS.....	179
SPYRO 3.....	199
SYPHON FILTER 2.....	119
Platinum:	
COLIN McRAE RALLY 2.0.....	109
COMMAND & CONQUER.....	99
CRASH 2.....	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED.....	99
CRASH TEAM RACING.....	99
FINAL FANTASY 8.....	109
GRAN TURISMO 2.....	99
JACKIE CHAN'S STUNTMAN.....	119
MEDAL OF HONOR 2.....	99
METAL GEAR SOLID.....	119
MOTO RACER 2.....	119
SPYRO 2.....	99
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE.....	89
STAR WARS JEDI POWER BATTLES.....	89
TEKKEN 3.....	99
TOMB RAIDER 2.....	109
TOMB RAIDER 3.....	119
TONY HAWK'S PRO SKATER 2.....	109
THE WORLD IS NOT ENOUGH.....	99
Value:	
ALUNDRA 2.....	69
C&C RED ALERT.....	69
COLIN McRAE RALLY.....	69
DUKE NUKEM TIMEZKILL.....	69
DUKE NUKEM LAND OF THE BABES.....	49
DUNE.....	69
FADE TO BLACK.....	69
FIFA 99.....	69
JURASSIC PARK: WARPAT.....	69
MOTO RACER.....	69
NBA LIVE 2000.....	69
NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE.....	69
POPULOUS THE BEGINNING.....	69
PREMIER LEAGUE MANAGER 2000.....	69
RAINBOW SIX.....	69
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR.....	69
ROAD RASH.....	69
ROAD RASH JAIL BREAK.....	69
SOVIET STRIKE.....	69
SPEED FREAKS.....	69
STREET SKATER.....	69
T.O.C.A.....	69
TEKKEN.....	69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK.....	69
TOMB RAIDER 4.....	69
TONY HAWK'S SKATEBOARDING.....	69
TUNGUSKA.....	49
Akcesoria:	
Dual shock.....	149
Game Hunter Pro.....	69
Joypad analogowy DualShark.....	59
Kierownica PS Twin Turbo.....	259
Link cable.....	29.90
Memory card 120 bloków.....	69
Memory card 15 bloków.....	19.90
Memory card 30 bloków.....	39.90
Memory card SONY 15 bloków.....	69
Multitap nieoryginalny.....	99
Mysz nieoryginalna.....	39
Pal converter.....	49



PC->PSX Converter.....	89
PC->PSX USB Converter.....	89
Pistolet.....	już od 69
Przedłużacz.....	19.90
RFU Adapter.....	39
RGB + AV cable.....	19.90
Screen Station.....	549
Standard Pad.....	29.90

DREAMCAST

CONFIDENTIAL MISSION.....	199
CRAZY TAXI 2.....	199
HEAD HUNTER.....	199
METROPOLIS STREET RACER.....	149
SHENMUE 2.....	199
SONIC ADVENTURE 2.....	199
SOUL CALIBUR.....	199
SPIDERMAN.....	149
UNREAL TOURNAMENT.....	199
VIRTUA TENNIS 2.....	199

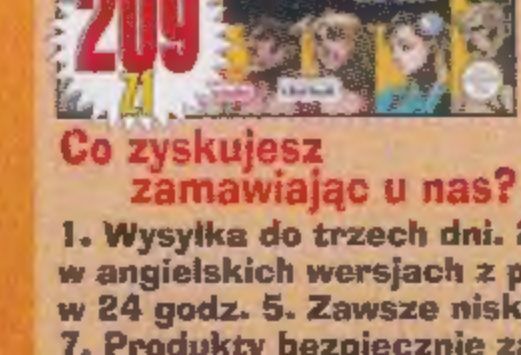
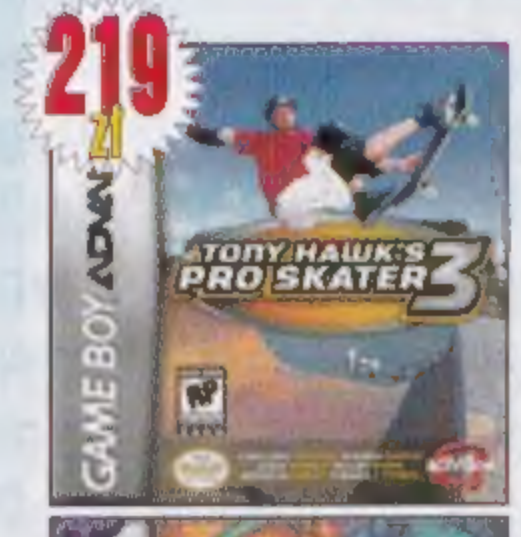
Akcesoria:	
Konsola Dreamcast.....	499
AV Cable.....	59
Bio gun.....	129
Joypad Dreampad.....	79
Joypad oryginalny.....	129
Karta pamięci 1MB.....	59
Karta pamięci 2MB.....	79
Karta pamięci 4MB + transfer cable.....	119
Karta Pamięci oryginalna.....	129
Kierownica McLaren (zawiera pedały).....	229
Kierownica oryginalna.....	159
Klawiatura.....	99
Myszka.....	129
N-PAL Converter.....	99
Przedłużacz do joypada.....	39
Przejsiółka do akcesorii PC (przez wejście PS2).....	69
Przejsiółka do akcesorii PSX, Saturna i PC.....	89
RGB Scart Cable + AV.....	39
VGA Box (podłączenie do monitora PC).....	99
Vibration Pack - nieoryginalny.....	59

GAMEBOY COLOR

ALIENS THANATOS ENCOUNTER.....	149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE.....	149
BLADE.....	149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND.....	149
CANNON FODDER.....	149
CHICKEN RUN.....	149
CONKER'S POCKET TALES.....	149
DONKEY KONG COUNTRY.....	159
HARRY POTTER.....	179
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE.....	149
INSPECTOR GADGET.....	149
KONAMI COLLECTION IV.....	149
KSIĘGA DŻUNGLI.....	149
MARIO GOLF.....	149
MARIO TENNIS.....	149
METAL GEAR SOLID.....	149
MICKEY'S RACING ADVENTURE.....	149
POKEMON BLUE.....	159
POKEMON CRYSTAL.....	159
POKEMON GOLD.....	159
POKEMON RED.....	159
POKEMON SILVER.....	159
POKEMON TRADING CARD GAME.....	149
POKEMON YELLOW.....	159
RAINBOW SIX.....	149
ROBIN HOOD.....	149
ROLAND GAROSS - FRENCH OPEN.....	149
SHREK.....	149
SPEEDY GONZALES.....	149
STAR WARS EPISODE I RACER.....	159
SUPER MARIO BROS DELUXE.....	149
THE MUMMY.....	149
THE SIMPSONS - TREEHOUSE OF HORROR.....	149
TOCA TOURING CAR.....	149
TOMB RAIDER.....	149



Nintendo GameCube
 Nowa, 128 bitowa konsola.
 Polska premiera
 04.05.2002



TONY HAWK PRO SKATER 3.....	149
TRACK & FIELD INTERNATIONAL.....	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES.....	149
TUROK RAGE WARS.....	149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS.....	149
WARIO LAND 2.....	149
X-MEN MUTANT ACADEMY.....	149
X-MEN MUTANT WARS.....	149
ZELDA: ORACLE OF AGES.....	179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS.....	179
Akcesoria:	
GAMEBOY COLOR.....	299
POWER PACK (zasilacz + akumulator).....	49
CAMERA GAMEBOY.....	189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC.....	29.90
5 w 1 - ZESTAW.....	129
LINK CABLE.....	29.90
LUPA NA EKRAŃ Z PODŚWIETLENIEM.....	29.90
LAMPKA.....	19.90

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS.....	179
BOMBERMAN TOURNAMENT.....	219
CASTLEVANIA.....	219
DAVID BACKHAM SOCCER.....	189
DONALD DUCK ADVANCE.....	219
DOOM.....	199
F-ZERO.....	179
FINAL FIGHT.....	199
GT CHAMPIONSHIP.....	199
HARRY POTTER.....	199
INTERNATIONAL KARATE.....	199
JACKIE CHAN ADVENTURES.....	199
MAT HOFFMAN'S PRO BMX.....	199
MONSTERS INC.....	199
RAYMAN ADVANCE.....	219
SHAUN'S PALMER SNOWBOARDER.....	219
SPIDERMAN.....	219
SPYRO.....	199
STEVEN GERRARD SOCCER 2002.....	209
SUPER MARIO ADVANCE 2.....	179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2.....	219
TOP GEAR GT.....	199
WARIO LAND 4.....	179
Akcesoria:	
Konsola GAMEBOY ADVANCE.....	399
Lampka.....	29.90
Link Cable.....	49
Link Cable GBA <-> GBC.....	49
Lupa na ekran z podświetleniem.....	39.90
Pokrowiec przezroczysty.....	29.90
Pudelnka na gry (5 SZTUK!).....	29.90
Uchwyt.....	39.90
Wymienna szybka.....	29.90
Zasilacz + akumulator.....	59.90

Co zyskujesz zamawiając u nas? Zasilacz do zapalniczki samochodowej.....49.90
 1. Wysyłka do trzech dni. 2. Akcesoria z gwarancją. 3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją. 4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny. 6. Profesjonalna obsługa. 7. Produktyy bezpiecznie zapakowane. 8. Koszt wysyłki ok. 9 zł

MIGAWKI

Wojna konsol trwa

Xbox umacnia się na pozycji głównego konkurenta PlayStation 2. Trzy gry, które ukazały się bądź ukażą na PS2, trafią też na konsolę Microsoftu. Przebój tego numeru, Baldur's Gate: Dark Alliance to pierwszy kandydat. Nie wiadomo jeszcze, czy na Xboxa gra ukaże się w polskiej wersji, ale biorąc pod uwagę oficjalne stanowisko firmy Microsoft Polska (patrz ramka na samym dole strony), PLAY mocno w to wątpi. Oprócz tego na Xboxa zapowiedziane zostało State of Emergency, a także Dead to Rights firmy Namco, zwiastowana na przyszły rok gra akcji z mnóstwem strzelania wykorzystująca efekt spowolnienia czasu znany z gry Max Payne. Szykuje się więc ostra rywalizacja. Gracze na pewno na niej skorzystają. Mamy nadzieję, że nie tylko ci z Zachodu, ale i polscy.

XIII

Fani twórczości Jeana Van Hamme'a zaczęli już odliczanie do premiery – 13 (!) marca firma Ubi Soft ogłosiła rozpoczęcie prac nad grą bazującą na komiksowej serii XIII. Aby w pełni oddać specyficzny klimat komiksu, gra będzie używała zmodyfikowanego programu drugiej części Unreala. XIII powinna trafić do nas za 13 miesięcy w wersjach na PC, PlayStation 2, GameCube'a i Xboxa.



W zestawie taniej

W ostatnim PLAYU pisaliśmy o propozycji firmy Sony, która oferuje graczom dwa specjalne zestawy składające się z konsoli i gry. Znamy już ich ceny: PlayStation 2 plus Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty kosztuje 1549 złotych, zaś konsola PS one wraz z grą Monsters, Inc. to wydatek 599 złotych. Kupując zestaw, płacimy mniej niż za konsolę i grę kupowaną oddzielnie – odpowiednio o 139 i 169 złotych.

Na minusie

Xbox? Poczekamy...

Ponad miesiąc temu, 14 marca, Xbox trafił do 18 krajów Europy, do Australii, a wcześniej do Japonii, USA i Kanady. A kiedy będzie w Polsce? Oto wypowiedź PR Managera Microsoftu w Polsce Michała Gołębińskiego. – Microsoft na bieżąco analizuje sytuację w pozostałych krajach i bada potencjał rynku konsol wideo. W momencie, gdy pojawią się odpowiednie warunki, rozważone zostanie wprowadzenie Xboxa w pozostałych częściach Europy. Konsolę można już kupić w Polsce, płacąc od 1600 do 2000 złotych. Gry kosztują około 200 złotych. Jednak i gry, i konsole pochodzą z nieoficjalnego importu, więc na pomoc techniczną i serwis zaczekamy sobie bliżej nieokreślony czas.

LARA CROFT TOMB RAIDER

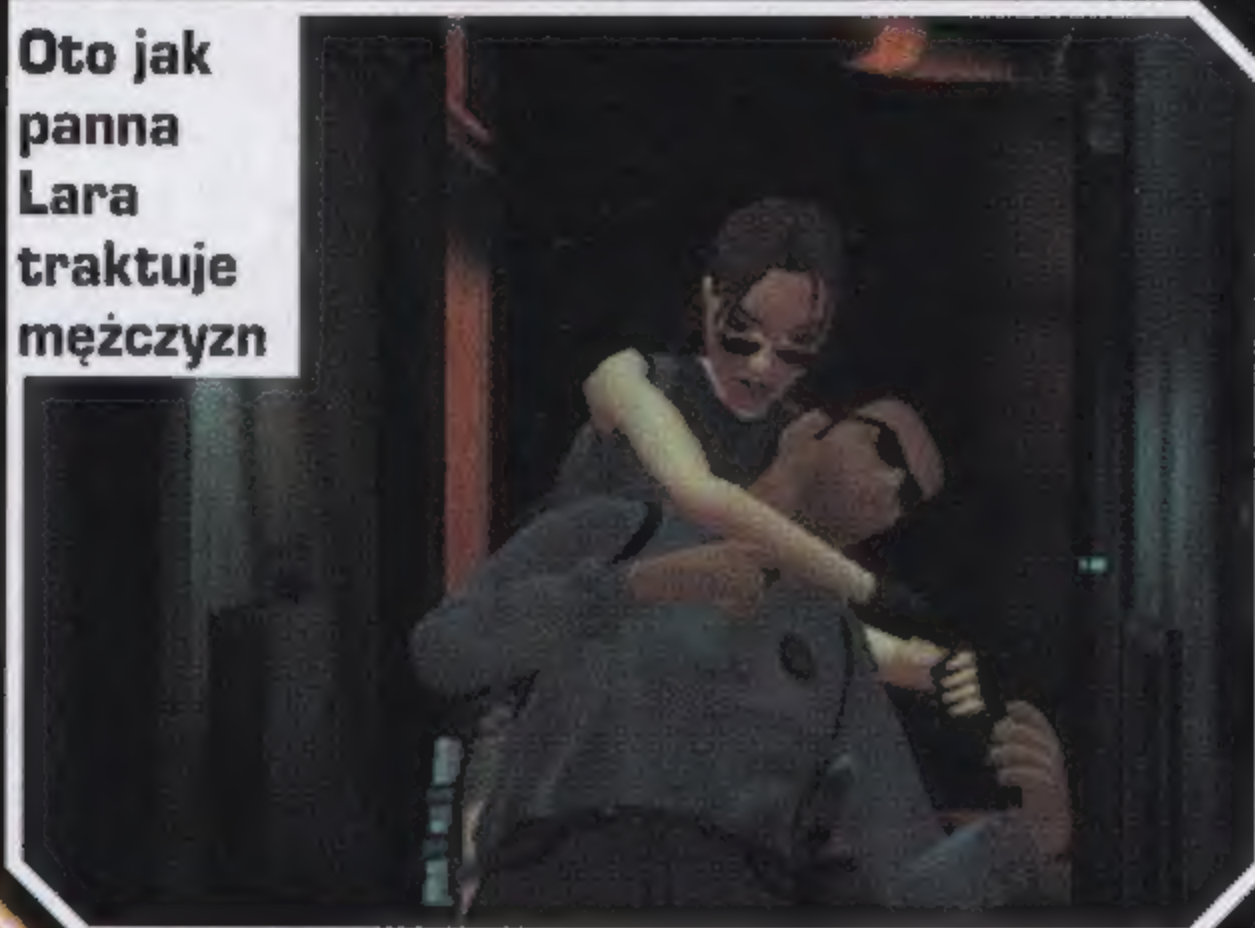
the angel of darkness

Po długich miesiącach oczekiwania i karmienia się kilkoma obrazkami nowej, piękniejszej Lary

naszym oczom nareszcie ukaże się nowa gra z żeńskim wcieleniem Indiany Jonesa – pierwsza na PS2.

Od razu widać, że z upływem lat Lara staje się coraz dośrodsza i poważniejsza. Teraz oprócz biegania, wspinania się i strzelania nasza bohaterka będzie się także skradać i po cichu likwidować wrogów. Napotkani ludzie udzielą nam cennych wskazówek. Po raz pierwszy zagramy nie tylko jako słynna pani archeolog. Drugim bohaterem będzie Curtis, twardego o głębokich, niebieskich oczach. Nowe przygody Lary ukażą się na gwiazdkę.

Oto jak panna Lara traktuje mężczyzn



Debiut GameCube'a

Nareszcie znamy szczegóły sprzedaży konsoli GameCube w Polsce. Pojawi się ona w naszym kraju już 3 maja, w tym samym dniu co w Europie Zachodniej. Za sprawą firmy Manta zostanie zorganizowana akcja promocyjna odbywająca się pod hasłem: każdy może zagrać na GameCube'ie. Polegać będzie ona na tym, że w hipermarketach sieci Selgros (mieszczą się one w Katowicach, Łodzi, Poznaniu, Radomiu, Szczecinie, Wrocławiu i Warszawie) na wszystkich pragnących wypróbować GameCube'a będą czekały specjalne stanowiska składające się z konsoli, dwóch dżojpadów i gier. Szkoda tylko, że aby wejść do Selgrosa, potrzebna jest specjalna karta. Poza tym jedno stoisko z konsolą plus wiele osób pragnących przetestować ją w akcji zazwyczaj równa się spore zamieszanie.

Sugerowana cena konsoli to 999 złotych. W dniu debiutu dostępne będą gry Luigi's Mansion, Wave Race, Universal Studios, WTA Tennis, Red Card Soccer, NHL Hitz i Gauntlet: Dark Legacy. Później, 24 maja, ukażą się Super Smash Bros, NBA Courtside 2002 i Dark Summit, zaś 14 czerwca – Pikmin. Gry będą sprzedawane w dwóch cenach: po 249 i 279 złotych.



Pokémon Advance

Czy w tej kałuży też coś pika?



To było do przewidzenia. Pokémony pojawią się w specjalnej grze na GameBoya Advance! Na razie nie wiemy jeszcze, w kogo tym razem wcielimy się podczas nowej wyprawy do

świata tych uroczych stworzków. Wiemy natomiast coś znacznie ważniejszego: czeka na nas kolejna setka pokémonów do zebrania!

Niestety, grafika nie wygląda oszałamiająco. Tak, tak, Golden Sun nas rozpuścił: od kiedy go widzieliśmy, po każdej grze fabularnej na GBA spodziewamy się doskonałości pod tym względem. Mimo to znajomy wygląd pokéswiata budzi w nas radość – oto wracamy do tego, co znane i sprawdzone.

Gra ukaże się w Japonii pod koniec roku. Na ten sam termin zapowiedziano też premierę w USA. Niestety, Europa jak zwykle będzie czekała na swą kolej parę miesięcy.



Piaskowy pokémon? Nie, kamień



Wiem, mam głupią czapkę



Morrowind

Młośnicy gier fabularnych będą mieli fantastyczne wakacje. Pod koniec lipca do sklepów trafi Morrowind – trzecia część sagi Elder Scrolls rozgrywanej się w świecie Tamriel. Zagramy jako szlachetny rycerz albo wprost przeciwnie – skrytobójca czy złodziej. W porównaniu z poprzednią częścią (Daggerfall) zmieniło się wiele. Obszar gry będzie nieco mniejszy, za to o wiele bogatszy w detale i tętniący życiem. Nowy tryb tworzenia postaci pozwoli nam niemal dowolnie manipulować cechami i zdolnościami bohatera. Wybierzemy nawet jeden z 13 znaków

zodiaku, co da nam rozmaite umiejętności i predyspozycje. Dzięki dołączonemu do pecetowej wersji edytorowi dowolnie zmodyfikujemy parametry gry i stworzymy własne przygody, które wymienimy z innymi graczami przez sieć. Gra ukaże się na peceta i Xboxa.



Jak tu zamienić siekierkę na kijek?

Strzał strzał strzałem pogania



Xw tytule nie oznacza Xboxa, ale raczej ciężkie dni dla przycisku X na naszym padzie. W grach z serii Metal Slug chodzi bowiem o niczym nieskrępowaną strzelaninę. Chociaż gracze zza oceanu znają tę grę już od dawna, u nas ona dopiero debiutuje. Z pewnością jednak szybko znajdzie sobie wielu fanów. Metal Slug X obfituje w cele,

które będziemy zamieniać w stygnące kupki popiołu za pomocą najróżniejszych broni – poczynając od karabinu maszynowego, poprzez miotacz ognia, aż do laserów. Od czasu do czasu wsiądziemy do czołgu, samolotu, a nawet wskoczmy na wielbłąda!

Metal Slug X to gra o prostej grafice i fabule, ale wartkiej akcji. Zapoznamy się w zapasowego pada do PS one, zanim zaczniemy grać! Polska premiera w czerwcu.

W kolejce do WC łatwo o awanturę



Conflict: Desert Storm

Oto kolejna próba tarczy rakietowej



Wokolicach wakacji przeniesiemy się w czasie do 1991 roku. Jako dowódca elitarniej jednostki do zadań specjalnych wykonamy szereg misji pod samym nosem złowrogiego Saddama. Będziemy walczyć na otwartym terenie,

w obiektach wojskowych, a także w mieście. Magnesem, który nas przyciągnie, ma być obłędna grafika przygotowywana pod kątem możliwości najnowszej karty GeForce4. Teren gry będzie niezwykle bogaty w szczegóły, a dzięki dynamicznie zmieniającej się porze dnia misje wykonamy na różne sposoby. Akcję będziemy śledzić zza pleców jednego z żołnierzy. Sami zdecydujemy, czy zagramy jako komandos z brytyjskiej jednostki SAS czy amerykańskiej Delta Force. Gra ukaże się na peceta, PlayStation 2 i Xboxa.

MIGAWKI

Lista najlepiej sprzedających się gier w marcu 2002 (dane sklepu Ultima.pl)

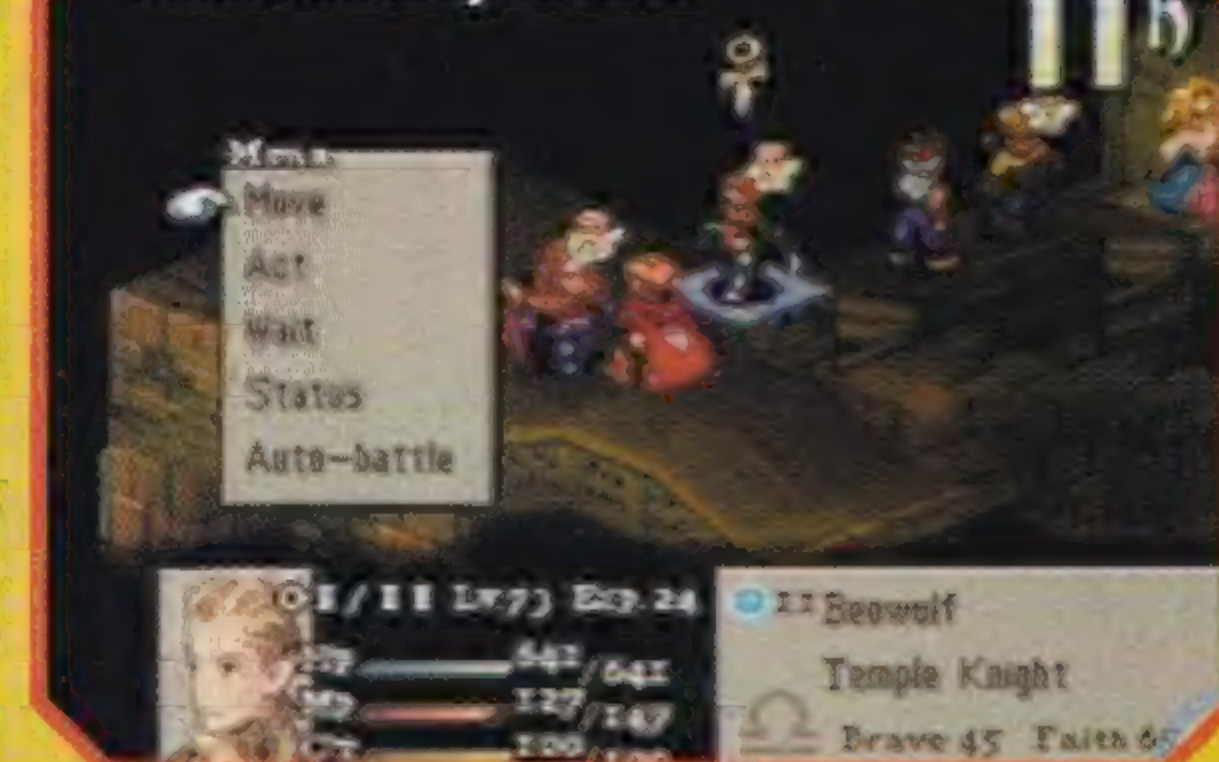
- 1 METAL GEAR SOLID 2 PS2
- 2 GOLDEN SUN GBA
- 3 GRAND THEFT AUTO III PS2
- 4 WORMS WORLD PARTY PSX
- 5 ACE COMBAT: DISTANT THUNDER PS2
- 6 HARRY POTTER GBC
- 7 ADVANCE WARS GBA

Square i Nintendo znówu razem

Po długiej, trwającej od 1996 roku rozłące japońska firma Squaresoft zacznie znówu przygotowywać gry na konsole firmy Nintendo, czyli GameCube'a oraz GameBoya Advance.

Jakie gry? Oczywiście te z serii Final Fantasy – najslyniejszej serii konsolowych gier fabularnych. Na razie informacje są oszczędne, ale daje się z nich wyłowić to i owo. Po pierwsze: na GameBoya Advance najprawdopodobniej trafi gra Final Fantasy Tactics, uznawana za najlepszą przedstawicielkę gatunku taktycznych gier fabularnych na PlayStation. Po drugie: być może na konsolkę ukażą się też gry z serii Final Fantasy z numerkami IV, V i VI.

Final Fantasy Tactics



Poza tym na konsole Nintendo trafią prawdopodobnie gry z serii Final Fantasy Unlimited na podstawie serialu, o którym pisaliśmy w [PLAYU 11/2001](#).

Gra ma wykorzystywać możliwość połączenia konsoli GameCube'a z GameBoym Advance. Być może na GameCube'a ukaże się też Final Fantasy XI, która od początku zapowiadana była jako gra wieloplatformowa (na razie pecety) albo pasująca do profilu Nintendo gra Kingdom Hearts, w której postaci z gier Final Fantasy spotykają się z bohaterami kreskówek Disneya. Pierwsze gry Squaresoftu na konsole Nintendo pojawią się jeszcze w tym roku.

Ecks vs Sever

W poprzednim numerze recenzowaliśmy grę Ecks vs Sever na GameBoya Advance. Okazuje się, że powstanie też jej wersja na znacznie większą konsolę, czyli na PlayStation 2.

Obydwie gry są oparte na motywach filmu Ecks vs Sever, który trafi na ekrany amerykańskich kin w listopadzie. Główne role – agenta Ecks'a oraz agentki Sever – zagrają znany z filmu Desperado Antonio Banderas i Lucy Liu (Aniołki Charliego oraz Ally McBeal).

Szykuje się odjazdowa zabawa dla prawdziwych twardzieli. Część Los Angeles kontrolowana jest przez japońską mafię jakuzę. Będąc wzorowym policjantem, oczyścimy miasto z szumowin za pomocą naszego pistoletu. Po kolei dobierzemy się do złych bossów, tym samym osłabiając wraź organizację. Fabuła nie jest zbyt rozbudowana, jednak w pistoletowych strzelaninach nie ona się przecież liczy.

Grafika też do szczególnie atrakcyjnych nie należy. Jak na dzisiejsze standardy jest uproszczona, wręcz siermiężna, co jednak w tym wypadku ma dobre strony: wyraźnie widzimy przeciwników, a to ula-

Teren, po którym się poruszamy, jest urozmaicony. Część misji wykonujemy w nocnych lokalach i centrach handlowych, by za chwilę rozpocząć szaleńczy pościg po ulicach miasta.

Rewelacyjnym pomysłem jest wprowadzenie możliwości wykonywania uników. Przeciwnicy strzelają celnie i bez błyskawicznej zmiany pozycji nas kulka. Kiedy sterujemy padem, jedna gałka analogowa służy do celowania, a drugą przemieszczamy się i chowamy za przeszkodą. Wyskakujemy zza rogu, odpalamy celną serię i znajdujemy sobie inne ukrycie. Podobne rozwiązanie zastosowano w Time Crisis II, jednak tu swoboda

Strzelanina w nocnych klubach to nasz chleb powszedni. Tylko gdzie te tancerki?



Podobnie jak w relacjach telewizyjnych twarz podejrzanego pozostaje rozmazana



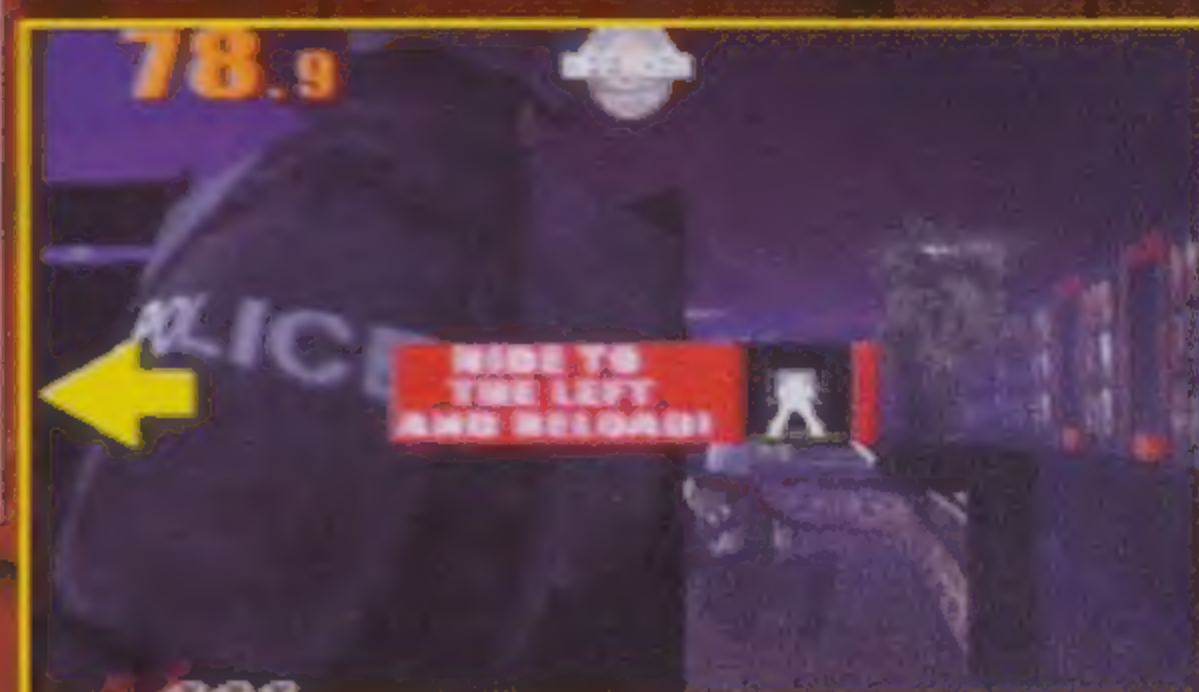
skuteczności strzeleckiej. Wedle zapowiedzi polskiego wydawcy już pod koniec kwietnia przekonamy się, jaki z nas materiał na łowcę przestępców.

W Japonii dostępna już jest specjalna kamera, która po podłączeniu do konsoli spełnia taką samą rolę jak czujnik ruchu w automacie. W Japonii i Ameryce gra będzie sprzedawana razem z kamerą. U nas raczej nie - zestaw kosztowałby około 500-600 złotych!

Ona mnie widzi!!!



Podobnie jak w wypadku innych strzelanin Police 24/7 jest konwersją z automatu. Oprócz strzelania z pistoletu sami wykonujemy unik, stojąc naprzeciw ekranu. Wbudowany w maszynę czujnik śledzi naszą postawę, dzięki czemu chowamy się za przeszkodami, instynk-



townie kucając. Do sterowania potrzeba żelaznej kondycji i odrobiny treningu, ale kiedy już złapiemy, o co chodzi, zabawa staje się bezkonkurencyjna.

Pewna ręka i celne oko już nie wystarczą. Bez błyskawicznych uników i kociej zręczności staniemy się mięsem armatnim

twia ich eliminowanie. Zamiast fontanny krwi oglądamy oślepiające błyski towarzyszące trafieniu wroga. Jak przystało na wzorowego policjanta, nie zabijamy bandziorów, a jedynie wytrącamy im z rę-

ruchów jest bez porównania większa. Nie tylko przykucamy za rogiem, ale decydujemy również, z której strony i w jakim tempie. Im mocniej wychylamy prawą gałkę, tym szybsze są nasze reakcje.

Opanowanie tej sztuki do perfekcji jest niezwykle trudne i bez porównania lepsze efekty zapewnia pistolet podłączony do konsoli.

Ciekawie prezentuje się rozbudowany system punktacji. Po skończonej grze obok statystyki celności strażników, zabitych wrogów i cywili oglądamy specjalny wykres. Na nim konsola zaznacza, ile naszych strażników to czysty przypadek, które to efekt brawury, a gdzie naprawdę wykazaliśmy się umiejętnościami.

Na jakiej zasadzie naliczany jest nasz wynik, pozostaje tajemnicą autorów, jednak w praniu sprawdza się doskonale i stanowi motywację do poprawy

Na widok pięknej kobiety wrażliwy policjant aż przykłąkł z wrażenia. Ach ta wiosna....



ki broń celną salwą. Na tle wszystkich dotychczasowych strzelanin Police 24/7 (to określenie oznacza 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu, czyli „non stop”) wydaje się niemal pozbawiona przemocy.

Posępne miny i czarne garnitury to styl twardzieli z kraju kwitnącej wiśni



Posępne miny i czarne garnitury to styl twardzieli z kraju kwitnącej wiśni

Police 24/7 Tańczący z kulami



Tylko solo
Jedynym mankamentem gry - także na automatach - jest brak trybu zabawy w dwie osoby. Nie będzie jej również w kolejnej części

Grand

Ryk silników
i ostry zapach
spalanej gumy:
oto Formuła 1

Prix 4

Wizyta rywala w boksie stanowi doskonałą okazję do poprawy pozycji

Goeff Crammond, twórca serii Grand Prix, od jedenastu lat przybliża nam świat Formuły 1. Wszystkie gry, które wyszły spod jego ręki, zaskakiwały realizmem i coraz wyżej podnosiły poprzeczkę dla konkurencji. W jego najnowszej produkcji zasiądziemy za kierownicą jednej z 11 najnowocześniejszych wyścigówek świata. Do wyboru będą wozy ze wszystkich stajni, które startowały w sezonie 2001. Od nas zależy, czy poprowadzimy czerwone Ferrari, srebrnego McLarena czy granatowego Prosta. Różnice pomiędzy bolidami nie będą się ograniczać do mocy silnika i reklam na nadwoziu, jak to było w poprzedniej części. Każdy z nich ma mieć swój własny model wykonany na podstawie dokumentacji federacji FIA. Podobnie jak w rzeczywistości, różnice nie będą wielkie, ale największych fanów z pewnością ucieszą. Programiści wkładają wiele wysiłku w algorytm sterujący przeciwnikami. Wedle ich zapewnień reakcje i umiejętności będą odzwierciedlać formę i temperament prawdziwych kierowców sezonu 2001.

Wszystkie niezbędne informacje wyświetlane są na naszej kierownicy



W grze zobaczymy wszystkie siedemnaście torów, na których rozgrywane są mistrzostwa. Do ich projektowania autorzy używają zaawansowanego systemu nawigacji satelitarnej. Dzięki temu i najdrobniejszym detalom otoczenia poczujemy się jak na prawdziwym wyścigu. Spore zmiany zobaczymy w grafice. Twórcy obiecują, że nowy program do tworzenia obrazu zadba o zachwycające efekty graficzne i zapewni płynną animację. Deszcz, słońce odbijające się w asfalcie czy dynamiczne oświetlenie mają sprawić, że wszystko to do złudzenia przypominać będzie prawdziwy wyścig.

Rewolucja w boksie

Największy szok przeżyjemy po zjechaniu z toru do boksu. Na miejscu czeka pełny siedemnastoosobowy zespół mechaników! Jak chwala się autorzy, praca całej ekipy Arrowsa, prawdziwego zespołu F1, została przeniesiona do gry dzięki technice zwanej motion capture. Dzięki temu wszystkie ruchy wyglądają naturalnie, a każdy mechanik zbudowany jest z ogromnej liczby wielokątów. Dodatkowo w trakcie kwalifikacji mamy podgląd tego, co się w danej chwili dzieje na torze. Po udanym okrążeniu zjeżdżamy do boksu i nie ruszając się z kokpitu, obserwujemy poczynania konkurentów na małym monitorze. Niczym w prawdziwej Formule 1!



Jazda po ciasnych uliczkach Monaco to wyzwanie dla najlepszych. Zwycięstwo zapewnia ogromny prestiż



2 E BERNOLDI 3.733 1 D COULTHARD

Niestety nie pościgamy się przez internet. Na otarcie łez dostaniemy tryb gry przez modem i w sieci lokalnej. Premiera wersji na Xboxa i peceta planowana jest na początek wakacji, więc będzie dużo czasu na bicie rekordów. Gazu! Kto zdoła wyprzedzić Schumiego?



The Fellowship of the Ring



Słynna trylogia Tolkiena pobudza naszą wyobraźnię od ponad pół wieku. Mimo upływu czasu, wciąż pasjonuje i oczarowuje nas swoim magicznym klimatem. Ta niezwykła wyprawa dziewięciu wspaniałych była częścią dzieciństwa kilku pokoleń i wciąż pozostaje aktualna.

Dotychczasowe gry o drużynie Pierścienia nie odnosiły wielkich sukcesów. Wprost przeciwnie, często przechodziły bez echa, głównie ze względu na słabą oprawę i skomplikowaną rozgrywkę. Po ogromnym sukcesie filmu jego producent, hollywoodzki gigant Universal, postanowił zmienić ten stan rzeczy. Jego oddział pod

Władca pierścieni oczarował miliony ludzi na całym świecie. Film Drużyna Pierścienia bije wszelkie rekordy kasowe. Czy gry też nas urzekną? Przekonamy się już na gwiazdkę!



Wiele potworów boi się wody. Warto o tym pamiętać

nazwą Universal Interactive, który zajmuje się grami, dokłada wszystkich starań, żebyśmy tym razem się nie zawiedli. Czy ich dzieło będzie sukcesem? Ma na to całkiem duże szanse!

Twórcy mają zamiar wydać grę na wszystkie nowoczesne konsole, jednak w pierwszej kolejności ucieszą się nią posiadacze Xboxów. Programiści nawiązali bliską współpracę z twórcami filmu i korzystają z ich doświadczeń, oczekujemy więc, że postacie w grze będą niezwykle podobne do bohaterów filmu. Modele będą na tyle staranne, że nawet z dużej odległości rozpoznamy, czy za krzakami kryje się Boromir czy Aragorn.

Twórcy dokładają



Wedle starej receptury Gandalfa z tych grzybów robi się pyszny napój

Saurona. Zrobić to można jedynie w ognach dalekiej Góry Przeznaczenia w samym środku imperium Saurona. Zadanie jest tym trudniejsze, że Pierścień manipuluje posiadaczem. W grze pokonamy pierwszy etap drogi.

Poza głównym wątkiem czeka nas wiele pobocznych zadań, zagadek i pojedynków z siłami ciemności, w tym z ogromnym, ognistym demone Balrogiem.

Mocną stroną ma stanowić tryb dla wielu graczy, w którym setki fanów Tolkiena spotkają się w świecie wykreowanym na podstawie jego prozy. Czy wszystkie zapowiedzi producentów się sprawdzą? Poczekamy jeszcze do świąt, ale trzymamy kciuki!

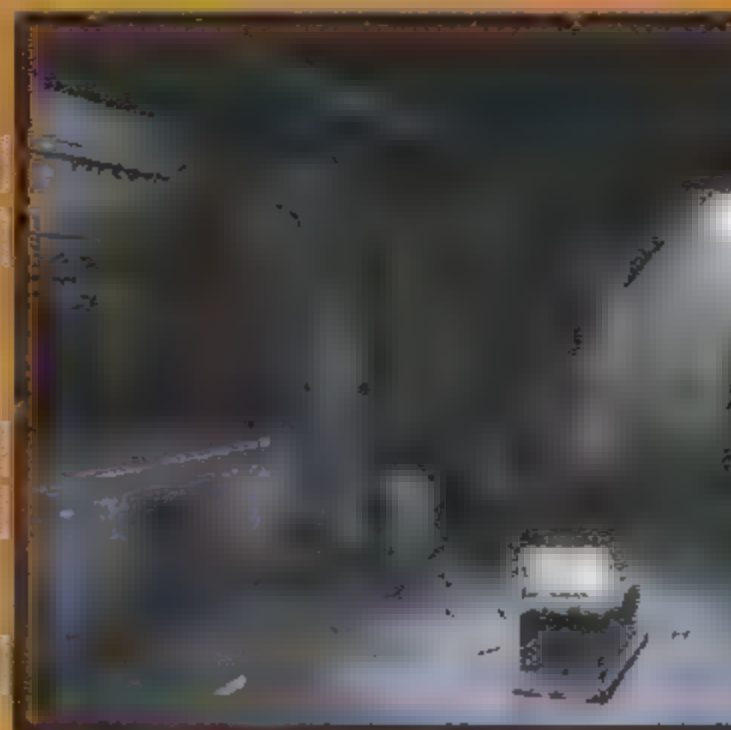
Drużyna Pierścienia to maszyna do robienia pieniędzy. Wiedzą o tym doskonale panowie z Electronic Arts, którzy pracują nad przeniesieniem drugiej części filmu na wszystkie możliwe platformy. Aragorn, Gimli i Legolas stawiają czoło zastępom orków i innych stworów. Nasze zachwyty



Pierścień budzi ogromne pożądanie

Tak jak w kinie!

Każdy, kto oglądał film, poczuje się, jakby znów znalazł się w kinie. Scenerie, po których wędrujemy podczas gry, do złudzenia mają przypominać te przygotowane na potrzeby filmu. Kopalnie Morii, po których drużyna uciekała przed orkami i goblinami, robią niesamowite wrażenie, a prawdziwy fan trylogii już po chwili orientuje się, gdzie trafił bohater. Gra światel i stłumione odgłosy nieraz przypominają nas o gęsia skórce!



Scenografia filmu zapierała nam dech w piersiach

Komputerowa wersja wygląda niemal tak samo ładnie

ma budzić pięknie trójwymiarowe środowisko, szeroki wybór broni i niesamowite zaklęcia, których efekty na ekranie mają wręcz powalać. Pokażny wybór taktyk i niepowtarzalne umiejętności bohaterów uczynią z walki wspaniały spektakl. Nie próżnują też programiści z Sierry, którzy jednak wybrali inną drogę. Zdobyli licencję na grę na podstawie powieści, nie filmu. Obok Władcy Pierścieni chcą także stworzyć komputerowego Hobbita.



Straszliwy odór i młot to ulubiona broń trolla

The Lord of the Rings II



Szachy? Nie, to walka na śmierć i życie

Pierścienia i ocalenia mitycznej krainy. Czy czterej hobbici, dwaj ludzie, elf, krasnolud i stary czarodziej wypełnią powierzone im zadanie? Tego nie dowiemy się z pierwszej części, w której drużyna jeszcze nie osiąga celu. Spodziewamy się gry fabularnej, w której nasi podopieczni stopniowo rozwijają swoje umiejętności. Wielką atrakcją ma być turowy tryb walki, dzięki któremu do zwycięstwa oprócz brutalnej siły potrzebny będzie spryt i zmyśl taktyczny. Teren, w którym rozegra się przygoda, ma być ogromny, malowniczy i zróżnicowany. Zaczniemy w Shire, by wyruszyć przez rozległe krainy Śródziemia aż do opanowanych przez zło kopalń Morii. Zagadki, których w grze nie zabraknie, będziemy rozwiązywać na kilka sposobów. Pójście po najmniejszej linii oporu nie rzadko potem się zemści. Nasze rozmowy z mieszkańcami Śródziemia będą miały wpływ na przebieg zabawy. Premiery gry spodziewamy się pod koniec tego roku.



Nie ma to jak ciepło domowego ogniska

[Gandalf] This is the one ring lost many ages ago. He great desires it, but he must not see



W gospodach czeka nas godziwy wypoczynek

PROMOCJE



PROMOCJE

* promocja dotyczy każdego zamówienia. Wzrost jeden z produktów i podaj jego



ZAMÓWIENIA



ZAMÓWIENIA

0-801-696-700

TEL 0 (prefix) 22 776 25 25
FAX 0 (prefix) 22 776 28 28

KUPUJ NAJTANIEJ!

PELEN ASORTYMENT

PROMOCJE

24h

www.ARTEM.com.pl



139 zł



109 zł

DESERT EAGLE .50AE - PSX / PS2

BERETTA - PSX / PS2



119 zł



89 zł



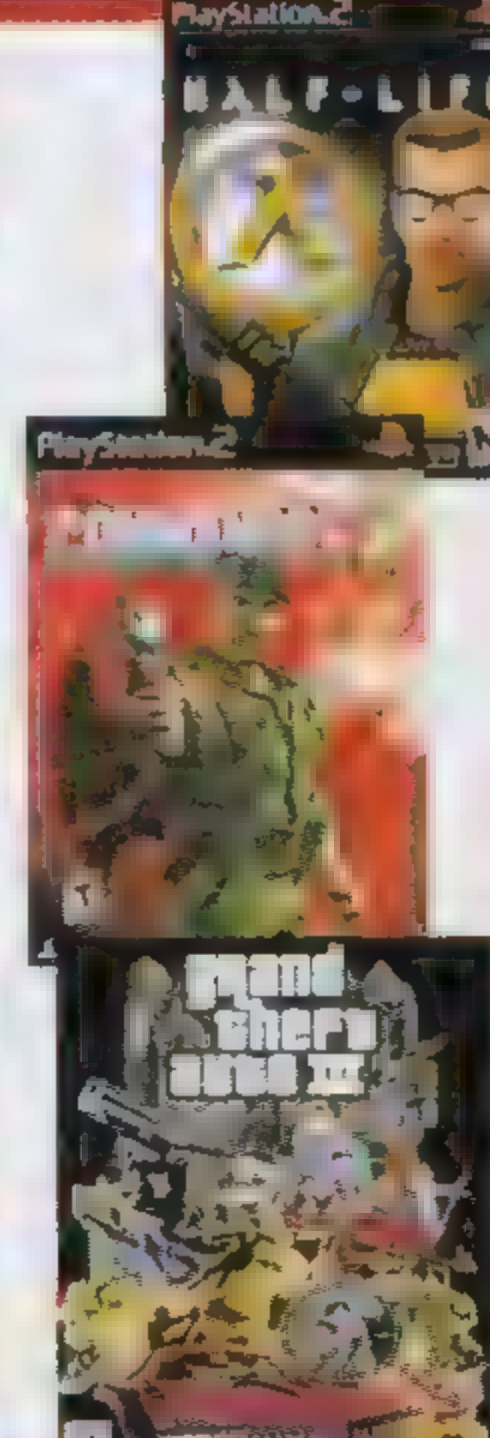
179 zł



159 zł

Kierownica CHALLENGE RACING WHEEL
współpracuje :
PLAYSTATION
PLAYSTATION 2
Pedały z wibracją

GRY Ps2	
ACE COMBAT: DISTANT THUN.	219.00
ARMORED CORE 2	229.00
BATMAN VENGEANCE	169.00
BALDUR'S GATE: DA	169.00
BOUNCER	189.00
BLOODY ROAR 3	229.00
CRAZY TAXI	229.00
COMMANDOS 2	229.00
DARK CLOUD	229.00
DEAD OR ALIVE 2	119.00
DEVIL MAY CRY	229.00
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	219.00
EVIL TWIN	229.00
EXTREME G3	229.00
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2002	229.00
FIFA 2002	229.00
GRAN TURISMO 3	119.00
GTA 3	189.00
HALF-LIFE	119.00
HEAD HUNTER	219.00
ICO	219.00
JAK & DEXTER	219.00
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	229.00
MAX PAYNE	189.00
METAL GEAR SOLID 2	229.00
MOTO GT	169.00



NBA STREET	229.00
OPERATION WINBACK	229.00
QUAKE III REVOLUTION	249.00
RAYMAN REVOLUTION	249.00
RED FACTION	199.00
REZ	219.00
RESIDENT EVIL: VERONICA	239.00
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	229.00
RIDGE RACER	119.00
RING OF RED	229.00
RUNE	189.00
SHADOW OF MEMORIES	239.00
SHAUN PALMER'S SNOWBOARDER	239.00
SILENT HILL 2	229.00
SILENT SCOPE	239.00
SIMPSON'S ROAD RAGE	239.00
SKY ODYSSEY	169.00
SMUGGLER'S RUN 2	189.00
SOUL REAVER 2	239.00
SSX TRICKY	239.00
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119.00
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	229.00
TONY HAWK PROSKATER 3	229.00
TWISTER METAL BLACK	219.00
VAMPIRE NIGHT	219.00
WIPPOUT FUSION	219.00
WKC	219.00
WORLD AGENT UNDER FIRE	219.00

**PLAY przedstawia gry
konsolowe, w których
zostajemy raperami,
didżejami
i kompozytorami**

Jak zagrać w muzykę? To proste. Dzięki konsolom rozkoszujemy się gramami, w których nie liczy się instynkt zabójcy, a obok sprawnych palców równie ważną rolę sprawują uszy i wycucie rytmu. Zwykle muzyka jest tylko tłem gry. Nie znaczy to, że nie jest ważna – najlepszy przykład to seria WipeOut, dzięki której po raz pierwszy usłyszeliśmy w grach takie zespoły, jak Daft Punk, Orbital, The Future Sound of London i wiele innych. To był strzał w dziesiątkę – po raz pierwszy w historii płyta z muzyką z gry stała się bestsellerem, i to międzynarodowym.

Czasem jednak muzyka i rytm stanowią najważniejszą część zabawy. Wiedzą o tym wszyscy, którzy skakali po macie, grając w Dance Dance Revolution, potrząsali marakasami w Samba de Amigo albo pokonywali kosmitów, tańcząc w Space Channel 5.

Na następnych ośmiu stronach wspominamy stare, dobre muzyczne przeboje, recenzujemy nowe i zapowiadamy nadchodzące. Łączy je jedno – muzyka!

**GARY
MUZYKA
RYTMY NA**

MUZYKA JEST USZĘDZIE

z
a
m
i
a
s
t
a
d
a
i
a
c
u
d
a
i
a
c
u
h
s
k
o
o
h
s
k
o
o
h
s

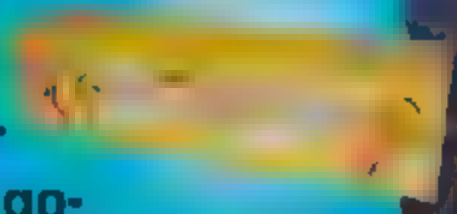
Nie wszystkie gry są stworzone do grania na padzie. I nie mówimy tutaj o symulatorach lotu, do których potrzebne są przynajmniej cztery ręce na sterach naraz.

Do Beatmanii na PlayStation, czyli gry polegającej na mikrowaniu utworów muzycznych, niezbędny jest stół mikserski składający się z obracanego talerza, którym robimy skrecze, oraz kilku klawiszy służących do podawania rytmu.

Chcemy naprawdę wczuć się w rytm piosenek z serii gier Dance Dance Revolution na PlayStation? Nie ma sprawy. Na podłodze rozkładamy kolorową matę i zaczynamy zabawę. Mówią, że przez gry tracimy zdrowie. Dzięki tej je odzyskujemy!

Carlos Santana jest naszym idolem? Zainteresujmy się gitarą do PlayStation. To urządzenie świetnie współpracuje z grami z serii Guitar Freaks. Od razu czujemy się jak jeden z długowłosych wirtuozów...

A jeśli chcemy się dobrze zabrać, włączamy Samba de Amigo na Dreamcast, bierzemy do ręki marakasy, zwane potocznie grzechotkami, wiążemy supeł na kolorowej koszuli i wytrząsamy gorące rytmy!

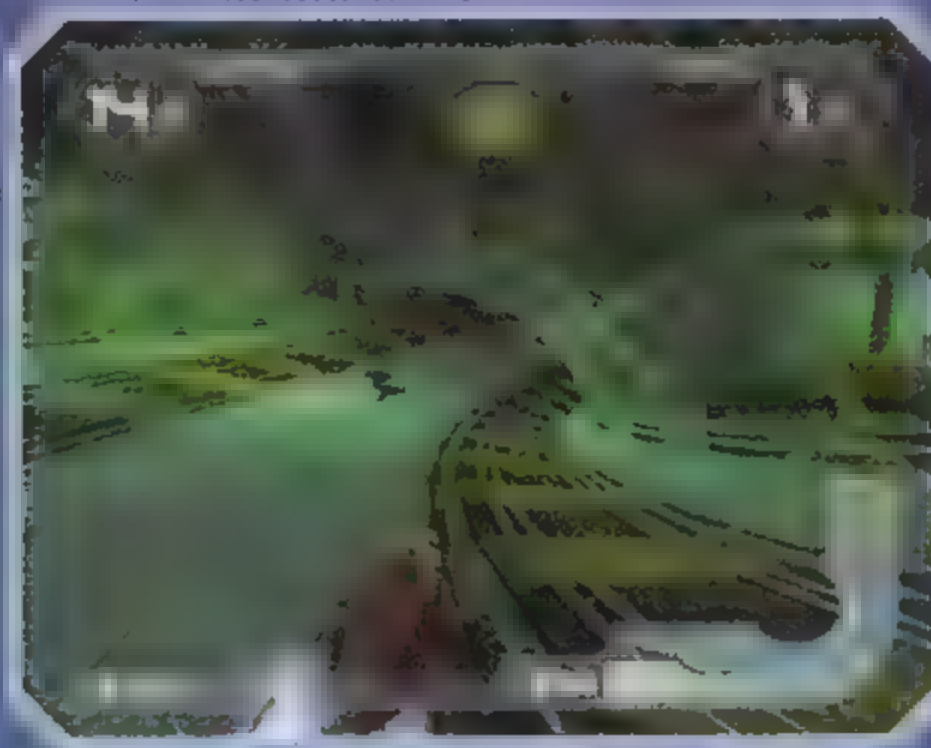


PLAY would like to thank Barry Chan from www.gamechoice.com.hk for providing images of the controllers

Gry, w których muzyka buduje nastrój

Seria WipEout • PSX, N64, PS2

Te wyścigi futurystycznych pojazdów same w sobie są gratką dla każdego. Zaś w czasie gry słyszymy nieprawdopodobnie energetyzujące utwory takich zespołów, jak Daft Punk, Fluke czy Orbital. WipEout 2097 to pierwsza gra, której ścieżkę dźwiękową wydano w Europie. Była nawet dostępna w Polsce. Obecnie to rarytas prawie nie do kupienia – fanom polecamy zagraniczne aukcje internetowe.



Wersję na PlayStation 2 kupujemy w każdym sklepie z grami, te na starsze konsole pojawiają się czasem w polskich serwisach aukcyjnych.

N₂O (Nitrous Oxide) • PSX

Prosta strzelanina wyrabiająca iście nadludzki refleks, oszałamiająca bogactwem barw oraz gwałtowną, pulsującą muzyką. Dla wielu było to pierwsze spotkanie z zespołem Crystal Method. Niestety, grę da się kupić tylko na zagranicznych aukcjach. Cena nie przekracza równowartości 50 złotych. Dla prawdziwych fanów gry są też koszulki z jej nazwą... ale czy aby na pewno? N₂O to także wzór chemiczny podtlenku azotu, substancji powodującej rozweselenie i lekkie otępienie, używanej czasem przez dentystów, a zwanej potocznie głupim Jasiem.



Wspominamy w niej te słodkie chwile z przeszłości, kiedy ekscytowaliśmy się piosenkami w wykonaniu pięciu mniej lub bardziej pięknych Angielek. Spotykamy w niej je wszystkie. Naszym zadaniem jest naciskanie przycisków na padzie zgodnie z tym, co widzimy na ekranie, dzięki czemu składamy z części całe przeboje Spice Girls. To gra dla największych fanów zespołu, nie do zdobycia w Polsce.

Gry, w których tworzymy muzykę

Seria programów Music • PSX

W zasadzie trudno jest zaliczyć tę serię programów wydanych przez firmę Codemasters do gier. Nie ma tu elementów losowych, zręcznościowych ani eksplozacyjnych. Z dostępnych sampli tworzymy muzykę – od podkładu aż do wokali. Dużą zaletą programu jest możliwość wykorzystywania dowolnych utworów muzycznych (a właściwie ich

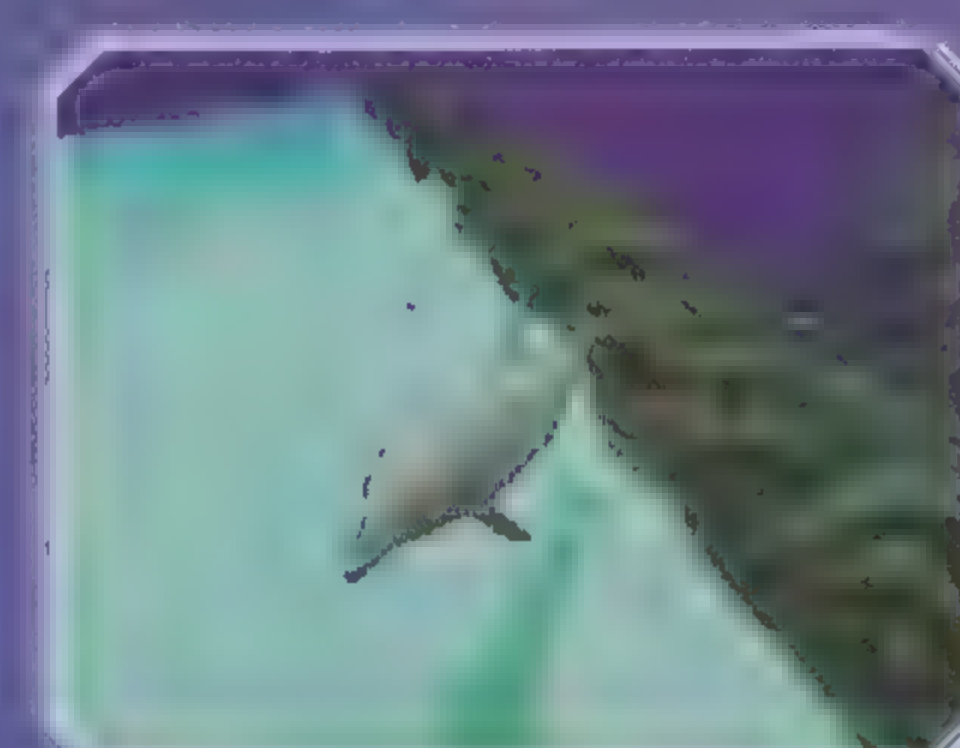


fragmentów) z płyt CD. Dla zapaleńców jest też opcja stworzenia teledysku. Nie liczymy jednak na coś wspaniałego – główną siłą Music jest rozbudowany edytor. Jeśli ciągnie nas do komponowania muzyki na PlayStation, przegladajmy wyprzedza w sklepach.

fluid • PSX

Fluid • PSX

Patrząc na obrazek z gry, raczej nie myślimy, że to gra muzyczna. Owszem, coś nam się obilo o uszy, że ktoś rejestruje śpiew delfinów i nagrywa na płyty, ale żeby od razu robić o tym grę? Ale Fluid to coś trochę innego. Pokonując proste platformowe poziomy, zbieramy sample. Im więcej ich mamy, tym lepsza wychodzi nam muzyka.



Niestety w najlepszym wypadku tworzymy relaksacyjną melodię dobrą do odpoczynku po długim dniu, nie zwawego nie wchodzi w rachubę.

Gry, w których liczy się rytm

Spice World • PSX

Wspominamy w niej te słodkie chwile z przeszłości, kiedy ekscytowaliśmy się piosenkami w wykonaniu pięciu mniej lub bardziej pięknych Angielek. Spotykamy w niej je wszystkie. Naszym zadaniem jest naciskanie przycisków na padzie zgodnie z tym, co widzimy na ekranie, dzięki czemu składamy z części całe przeboje Spice Girls. To gra dla największych fanów zespołu, nie do zdobycia w Polsce.



my na ekranie, dzięki czemu składamy z części całe przeboje Spice Girls. To gra dla największych fanów zespołu, nie do zdobycia w Polsce.

Dance Dance Revolution • GBC

Ta taneczna gra ukazała się najpierw na PlayStation, ale doczekała się także przenośnej wersji na GameBoya Color. Choć nie używamy maty do tańczenia, zabawa jest świetna. W komplecie z grą dostajemy nasadkę na konsolkę, dzięki której łatwiej wklepuje się kombinacje przycisków. Niestety ta gra nie pojawiła się w Europie. Da się ją jednak kupić w niektórych zagranicznych sklepach internetowych. Nakładka pasuje tylko na GBC, na GBA nie.



Wspominamy w niej te słodkie chwile z przeszłości, kiedy ekscytowaliśmy się piosenkami w wykonaniu pięciu mniej lub bardziej pięknych Angielek. Spotykamy w niej je wszystkie. Naszym zadaniem jest naciskanie przycisków na padzie zgodnie z tym, co widzimy na ekranie, dzięki czemu składamy z części całe przeboje Spice Girls. To gra dla największych fanów zespołu, nie do zdobycia w Polsce.

DJ 600V ocenia



Jako ekspert oceniający gry muzyczne w przeglądarce PLAYA wystąpił DJ 600V, znany kiedyś jako DJ Volt. To jeden z najlepszych polskich twórców hip hopu, znawca muzyki, autor podkładów do pierwszej polskiej hiphopowej składanki pod tytułem S. M. A. K. B. E. A. T. Records. Dzięki niemu sukces odniósł zespół Mołesta. Obecnie DJ 600V wydaje cieszące się popularnością składanki producenckie.

ZNE PADZIE

NASZ JEDYNI SŁUSZNY I OBIEKTYWNY SYSTEM OCEN

1 **Nazwa gry**
Tu podajemy nazwę gry. To ważna informacja: są gry, które pomimo podobnych nazw, nie mają ze sobą wiele wspólnego.

2 **Ocena**
Najważniejszą część tabelki. W samym środku celownika umieszczony jest rezultat wielu godzin wnikliwych testów.

Nasza skala ocen jest prosta i konkretna:

0,0 - 2,9	Niedostateczna
3,0 - 4,9	Mierna
5,0 - 5,9	Dostateczna
6,0 - 6,9	Dobra/Dobra plus
7,0 - 7,9	Bardzo dobra
8,0 - 8,9	Celująca
9,0 - 9,9	Genialna

OCENA **9,0**

1 Max Total

2 **9,0**

3 Wydawca: Capcom
Typ: zręcznościowa
Cena: 250 zł

4 **O co tu chodzi:** mamy pokonać samozwanego króla Achille'a, uratować księżniczkę i porwać czarodziejkę!

5 Liczba graczy: 1
Liczba światów: 5
Liczba etapów: około 25
Liczba czarów: około 50
Przebieg: maksymalna

6 **UŻYWA**
karty pamięci
8 MB

7 Świetna grafika i klimat
Czasami szalona kamera

8

3 **Platformy sprzętowe**
Testujemy wyłącznie gry, które ukazują się na konsole i komputery dostępne w polskich sklepach. Oto one:



4 **Informacje o grze**
Podstawowe wiadomości o grze: wydawca, wersja językowa, cena, typ gry – wszystko w skondensowanej pigułce.

5 **Dane techniczne**
Liczby, fakty, liczby, fakty. Liczba graczy, etapów, typów broni, zagęszczenie przemocy i tak dalej – informacje zawsze są dobierane pod kątem konkretnej gry.

6 **Sprzet**
W wypadku gry pecetowej podajemy zalecaną konfigurację, pisząc o konsoli wymieniamy akcesoria, jakie wykorzystuje.

7 **Za i przeciw**
Koło plusa wymieniamy największe zalety gry, a koło minusa – jej wady.

8 **Oceny szczegółowe**
Te cztery słupki pokazują, jak nasi eksperci oceniają po kolei: stopień trudności gry, jakość dźwięku, grafikę oraz grywalność, czyli przyjemność, jaką mamy z zabawy.

PARAPAPPA THE RAPPER 2

RAPUJĄCEGO PSA ZNA
KAŻDY WŁAŚCICIEL
PSX-A. TERAZ PARAPPA
PRZYBIJA PIĄTKĘ
POSIADACZOM PS2

LEPSZE JEST WROGIEM DOBREGO

Niestety na nowej konsoli Parappie idzie średnio. Nie mamy na myśli rapowania – to zależy od nas. Ale jeśli liczyliśmy na to, że nowy, lepszy Parappa będzie dłuższy, zabawniejszy i ciekawszy niż jego starsza wersja – czeka nas rozczarowanie. Grafika się nie zmieniła. Pies i przyjaciele to wciąż płaskie wycinanki. Wygląda to równie

– Rapowanie do kotleta to nie do końca to, co chciałem robić w życiu...



fajnie jak na PlayStation. Ale czemu nie ma wersji na tę konsolę? Dlaczego tyle czekaliśmy na grę? Moc PS2 jest jej niepotrzebna! Historyjka, jaką poznajemy w miarę zabawy, jest nieciekawa – całe jedzenie zamienia się

w makaron. Parappa rapuje, z każdym wyspiewanym utworem zbliżając się do rozwiązania tajemnicy. Nasze zadanie polega na naciskaniu klawiszy w odpowiednim tempie. Brzmi to prosto, ale proste jest tylko na początku.

Największym minusem gry jest nierówny wzrost poziomu trudności. Po pierwszych dwóch kawałkach, które rapujemy bez żadnego problemu, pojawiają się przed nami zadania tak trudne i frustrujące, że mamy ochotę wyłączyć konsolę i napisać krytyczny list do twórców gry, dołączając do niego pogryziony kabel od pada i domagając się odszkodowania.

Jeśli znamy Parappę i przeszliśmy pierwszą część sto razy, Parappa the Rapper 2 może być dla nas grą miesiąca. Jednak wszystkim tym, którzy dopiero teraz usłyszeli o rapującym psie, polecamy licząc sobie kilka lat, ale wciąż świetną grę na PlayStation. Dzięki przecenom i wyprzedażom gier na tę konsolę kupujemy pierwszą część za około jedną trzecią ceny drugiej. Dopiero gdy przypadnie nam do gustu, zainteresujemy się kontynuacją.

DJ GOOV

Poprawiono synchronizację muzyki i obrazu – teraz nie musimy już patrzeć na ekran, by trafić w rytm, gdyż współgra on z tempem, w jakim należy naciskać klawisze na padzie. Muzyki nie nazwałbym hip hopem – co nie znaczy, że jest kiepska. Gra jest zabawna, kolorowa i podoba mi się.



OCENA

6,3

Parappa the Rapper 2

Wydawca: Sony
Typ: muzyczna
Cena: 199 zł

O co tu chodzi: o pokonanie wrogich makaronów za pomocą rymów o dobrym jedzeniu, miłości i sztuce fryzjerskiej

Liczba graczy: 1-2
Liczba piosenek: 8
Rymy: proste
Muzyka: taka sobie

UŻYWA
karty pamięci
8 MB

Przyjemna zabawa
Za krótka i za droga



TRUDNO DZIAŁAĆ GRAJĄCA GRYW

JA I MÓJ PARAPPA

Uwielbienie niektórych graczy dla rapującego psa sięga zenitu. Jeśli i my kochamy Parappę i jego znajomych, na stronie www.ncsx.com kupujemy pluszowego Parappę, gadającego Parappę, Parappę z marakasami, przyjaciół Parappy, a nawet czapkę, którą nosi najsłynniejszy rapujący piesek!



pluszowy



gadający



muzykalny



Sunny Funny



DJ PJ

PRZEKLEŃSTWO PRZENIESIENIA

Ulala, aj low ju bejbi...
Ulala i jej wygibasy
bawiły nas na DC.
W wersji na PS2
coś się popsulo

Po tym, jak Sega ogłosiła koniec produkcji Dreamcasta, strach padł na wszystkich graczy, którzy kochają niesamowite pomysły twórców z tej firmy. Na szczęście szybko dowiedzieliśmy się, że wiele znanych gier Segi ukaze się na inne konsole. Space Channel 5 to konwersja z Dreamcasta. Dzielna reportarka pokonuje w niej rzesze kosmitów, tańcząc tak jak oni. Niczemu się nie dziwimy – w końcu świat



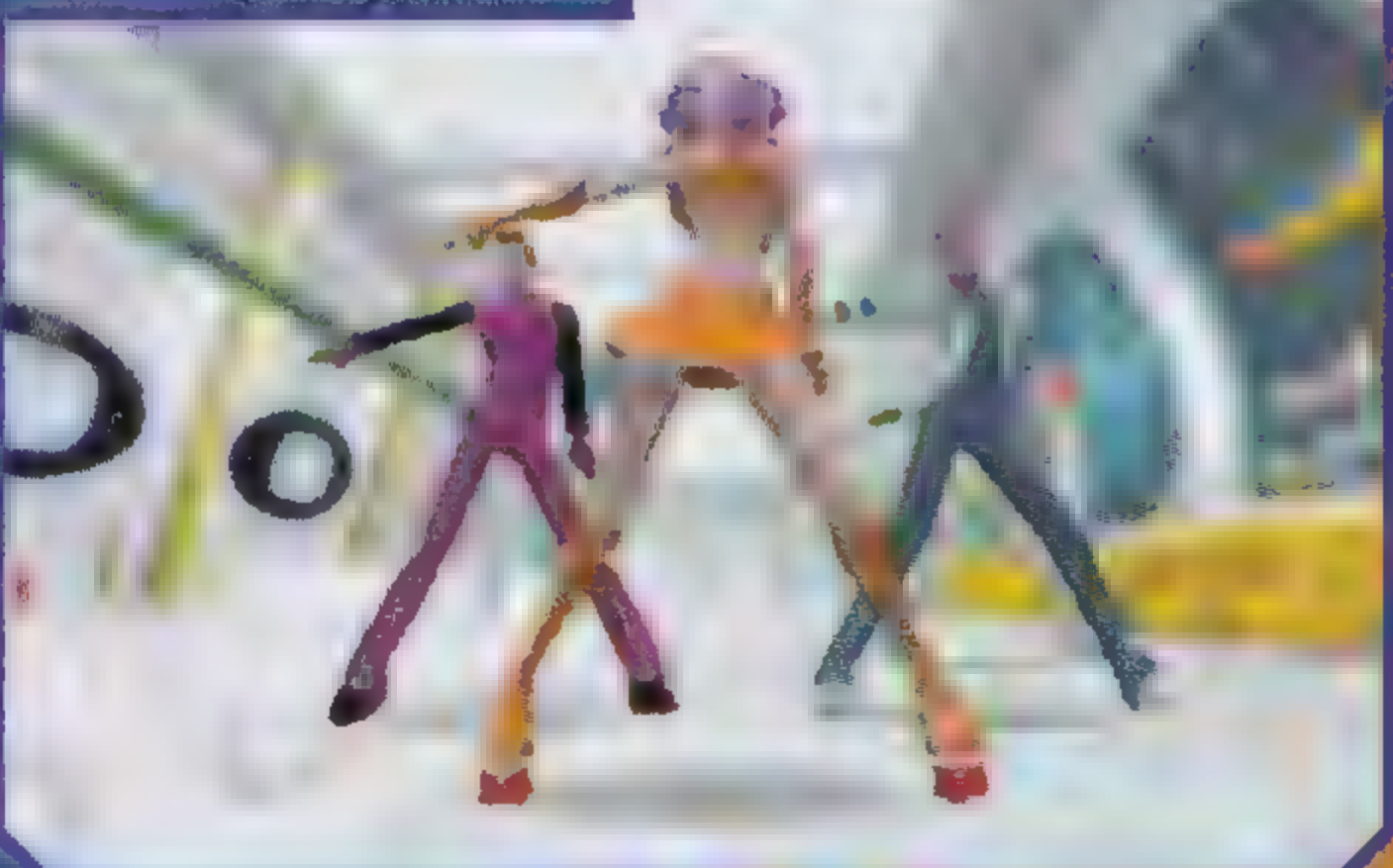
Co to za traba stoi koło mnie?!

się zmienia, skąd mamy wiedzieć, czy właśnie taniec i rytm nie będą orężem dwudziestego piątego wieku?

Na pewno jednak będzie nim ponadnaturalny refleks. Jeśli omijamy jeden, jedyny moment, kosmici klepią się z radości po swoich kolorowych tyłkach i tyle ich widzimy. Dodatkowo usłyszenie kolejnych poleceń kosmitów wymaga albo bardzo głośnego ustawienia dźwięków, albo zamknięcia się w dźwiękoszczelnym pokoju.

Niestety raczej niewielu z nas ma takie znakomite warunki do grania. Space Channel 5 to dziwna gra, więc nie spodziewajmy się, że usłyszymy Britney albo N'Sync. Natomiast wielbiciele piosenek tytułowych ze starych filmów z Bondem są usatysfakcjonowani.

Marsz do kąt, ty niedobry chłopcze!



TEST



Bije rekord w tańcu, ale to męczy...

Postać Ulala wygląda lekko kanciasto, a jej kucyki są tak ostre na końcach, że mogłaby ich używać jako broni. Wielka szkoda, że twórcy gry nie zastosowali wygładzania krawędzi. Jeśli sentyment do gier Segi jest w nas silniejszy niż rozsądek, przełkamy kanciastą grafikę i długi czas ładowania, przechodzimy nawet do porządku nad koniecznością wczuwania się w muzykę z dokładnością co do ułamka sekundy. Jeśli jednak nie obchodzi nas, kto zrobił grę – zostawmy Space Channel 5. Ulala nie przyciągnie nas swoim czarem, wybierzmy raczej płaskiego Parappa walczącego z makaronem albo nienazwaną istotę z Reza. Przykro nam, Ulalo.



Michael J. tu był

Goszczym specjalnym w Space Channel 5 – jest sam Michael J. Jaxson, odmiana z kosmami i bez maseczki na twarzy. W adretności od komercyjnej teledyskowej goźki poradziliśmy mu o wymyślenie przez siebie kolorowym mundurze. Tak! Michael nosi bezpłatowy smolezyski kombinazon. Mamy nadzieję, że w dalszych częściach gry zrobiszmy jakiegoś innego członka rodziny Jaxsonów. Może któregoś z facetów?

DJ 600V

Ładna i zabawna gra. Najbardziej podoba mi się to, że słyszę polecenia, które mam wykonywać, więc nie muszę patrzeć na jakiś wyznaczony obszar ekranu. Podoba mi się koordynacja ruchów z muzyką, Ulala naprawdę nieźle się rusza. Muzyka jest całkiem ciekawa. Pod względem rytmicznym sekwencje, które należy wprowadzać, są chyba ciekawsze niż w innych grach z zestawu, który testowałem.

OCENA

6,1

dobrze

Space Channel 5

Wydawca: Sony
Typ: muzyczna
Cena: 199 zł

Co tu chodzi: o pokonanie w szalonym tańcu złych kosmitów podobnych do Teletubisiów

Liczba graczy: 1
Liczba wrogów: wielu
Liczba etapów: 8
Lateks: jest

UŻYWA
karty pamięci
8 MB

Zabawna grafika i muzyka
Nie wygląda najlepiej

TAKO DZWIĘK BRANIA GRAM

Parappa the Rapper 2 z jego makaronem jest dobry dla młodszych, Music Generator ma w sobie tyle dynamiki, co stóg siana... Co robić? Czekać na Frequency!



FREQUENCY™

TŁUSTE BITY NA KONKRETNYM DENSFLORZE

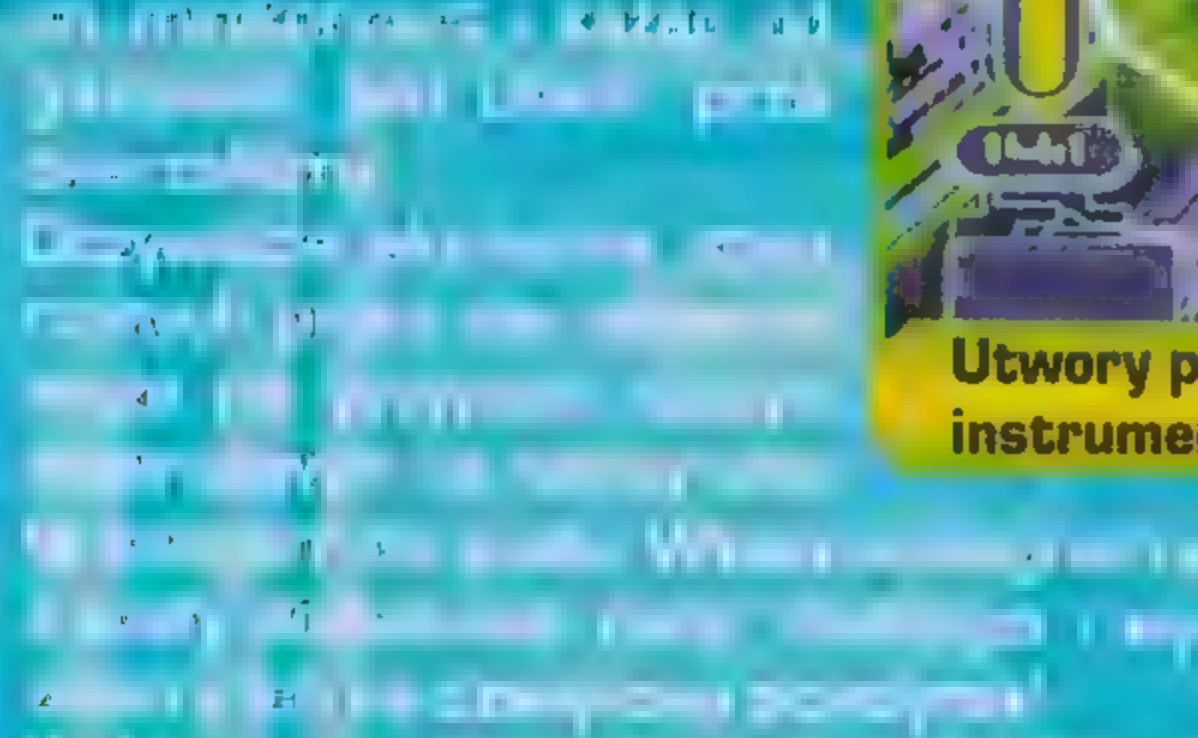
Powiedz mi, co jest najgorszą rzeczą, jaką możesz zrobić, nie dostając się w świat towarzyskich przyjęć. To jest być fanem (fanką) jakiegoś artysty. Wyobraź sobie, że idąc do szkoły, musisz być w towarzystwie fanów swojego ulubionego zespołu.



Wybieramy grafikę, jaka towarzyszy odtwarzanemu utworowi

W Frequency wybieramy grafikę, jaka towarzyszy odtwarzanemu utworowi. W tym celu wybieramy odpowiedni obrazek z listy. Wybieramy też kolor tła i kolor ramki. W ten sposób możemy stworzyć własny styl. W Frequency wybieramy też kolor tła i kolor ramki. W ten sposób możemy stworzyć własny styl.

W Frequency wybieramy też kolor tła i kolor ramki. W ten sposób możemy stworzyć własny styl. W Frequency wybieramy też kolor tła i kolor ramki. W ten sposób możemy stworzyć własny styl.



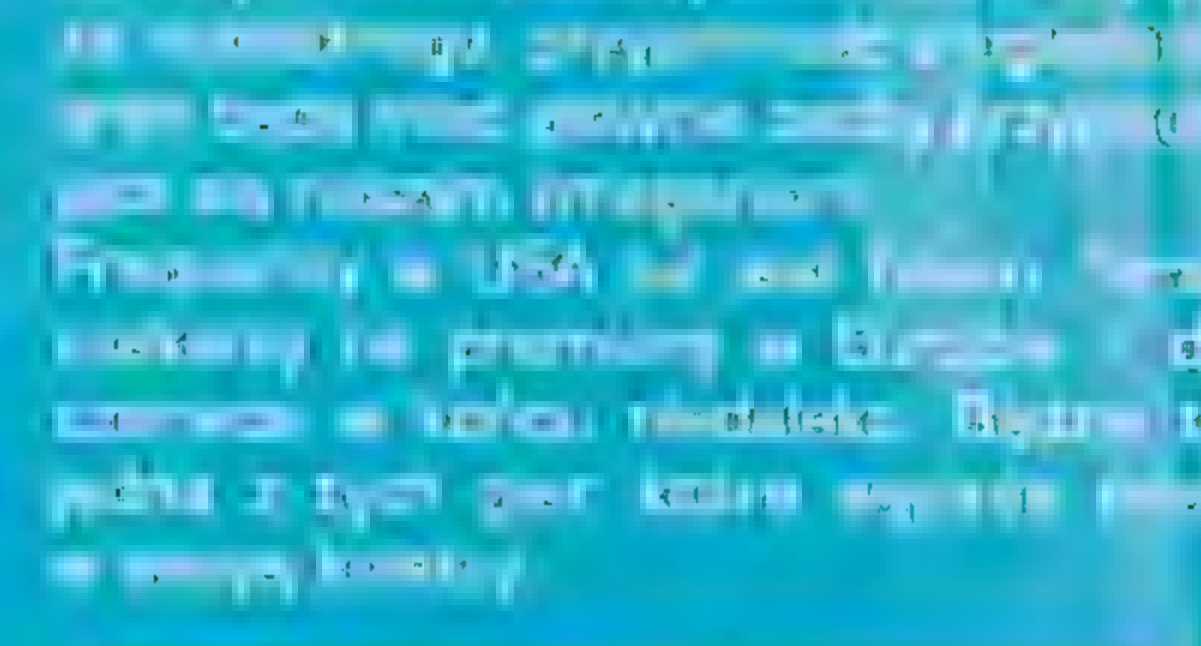
Pomiędzy kolejnymi ścieżkami utworu przeskakujemy w dowolnej chwili

W Frequency wybieramy też kolor tła i kolor ramki. W ten sposób możemy stworzyć własny styl. W Frequency wybieramy też kolor tła i kolor ramki. W ten sposób możemy stworzyć własny styl.



Utwory podzielone są na ścieżki. Każda z nich to jeden instrument - gitara, perkusja, bas, wokaliści...

W Frequency wybieramy też kolor tła i kolor ramki. W ten sposób możemy stworzyć własny styl. W Frequency wybieramy też kolor tła i kolor ramki. W ten sposób możemy stworzyć własny styl.



Malarze bardzo przyłożyli się do wykończenia ostatniego odcinka metra

W Frequency wybieramy też kolor tła i kolor ramki. W ten sposób możemy stworzyć własny styl. W Frequency wybieramy też kolor tła i kolor ramki. W ten sposób możemy stworzyć własny styl.

Za oceanem

Kiedy my dopiero czekamy na premierę Frequency, gracze za oceanem prześcigają się w tworzeniu coraz wymyślniejszych remiksów. Dodatkowo twórcy gry zamieścili na swojej stronie WWW ogłoszenie - poszukują osób, które chciałyby pracować przy drugiej części Frequency. Co prawda nie potwierdzono jeszcze daty jej wydania ani nie są znane żadne szczegóły dotyczące ścieżki dźwiękowej, ale mówi się, że będzie to gra na PlayStation 2 wykorzystująca sieciowe możliwości konsoli.



Welcome to the Harmonix Software Company Web Site

Company Profile
 Harmonix Software Inc. was founded in 1999 by Mark Egan. We are a small group of talented software developers that come from various backgrounds and offer high quality consulting and software development services to our customers.
 Contact Information
 Please feel free to contact us with any questions you might have. Our office is a busy one and we are always hard at work, so the best way to us is via email.

DJ 600V

Ten tytuł przybliża sposób, w jaki współcześnie produkuje się muzykę przy użyciu komputerowych sekwenatorów. W zasadzie od czasu nagrane już utwory, włączając i wyłączając podczas gry kolejne ślady. Niewatpliwy walor to dobor artystów - jest bardzo zróżnicowany, każdy znajdzie coś dla siebie.



GRY MUZYCZNE

NOWE BRZMIENIA

Gry prezentowane na tej stronie dopiero za jakiś czas trafią do sklepów. Czy okażą się prawdziwymi hitami? Tego nie wiemy. Wiemy jednak, że rok 2002 będzie obfitować w premiery najróżniejszych gier muzycznych na prawie każdą konsolę. Każdy znajdzie coś dla siebie – niezależnie od tego, czy najbardziej lubi Britney czy szalone gitarowe ataki na dziwaczne japońskie potwory. Ukaże się też druga część znakomitego Jet Set Radio, znanego z Dreamcasta, tym razem jednak na konsolę Microsoftu. Gracze palający skrytym pragnieniem dyrygowania koncertem spełnią się zaś przy partyjce Mad Maestro! O ile gra w ogóle trafi do Europy... Nie wszystkie przedstawione tutaj gry mają już zapowiedzianą premierę w Polsce. Liczymy jednak na to, że prędzej czy później każda z nich pojawi się w naszym pięknym kraju. Trzymamy więc kciuki za odwagę wydawców!

Space Channel 5 part 2 PS2



Ulala, różowowłosa reporterka kosmicznej telewizji, nie zdążyła odpocząć po poprzedniej tańczej potyczce, kiedy okazało się, że pojawił się jeszcze gorszy wróg. Co gorsza, on też jest zwolennikiem lateksowych wdzianek – a tego już Ulala nie puszcza płazem!

W porównaniu do pierwszej części powiększą się możliwości taneczne naszej bohaterki. Ulala nauczy się specjalnych figur tanecznych, które odtwarzać będziemy poprzez dłuższe naciśnięcie krzyżyka lub kółka na padzie. Muzyka się nie zmieni – wielbiciele klimatów festiwali muzycznych z lat siedemdziesiątych będą w siódmym niebie. Na razie Space Channel 5 part 2 bawi naszych braci w Japonii, ale premiera europejska jest zapowiedziana na wakacje.

Britney's Dance Beat PS2, Xbox, GBA



Jeśli naszym największym marzeniem jest zostanie członkiem zespołu tanecznego panny Spears, już niedługo je spełnimy, kupując grę o obiecującym tytule Britney's Dance Beat.

Będziemy... tańczyć. Choć wszystko ma wyglądać podobnie jak w grach ze znanej serii Dance Dance Revolution, to jednak nie nam nie wiadomo o możliwości pływania na macie w wersjach na duże konsole. Fanom wystarczy muzyka ich ulubionej blondynki znana z radia i telewizji. Nie mówiąc o widoku boskiej Britney tańczącej gdzieś z przodu.

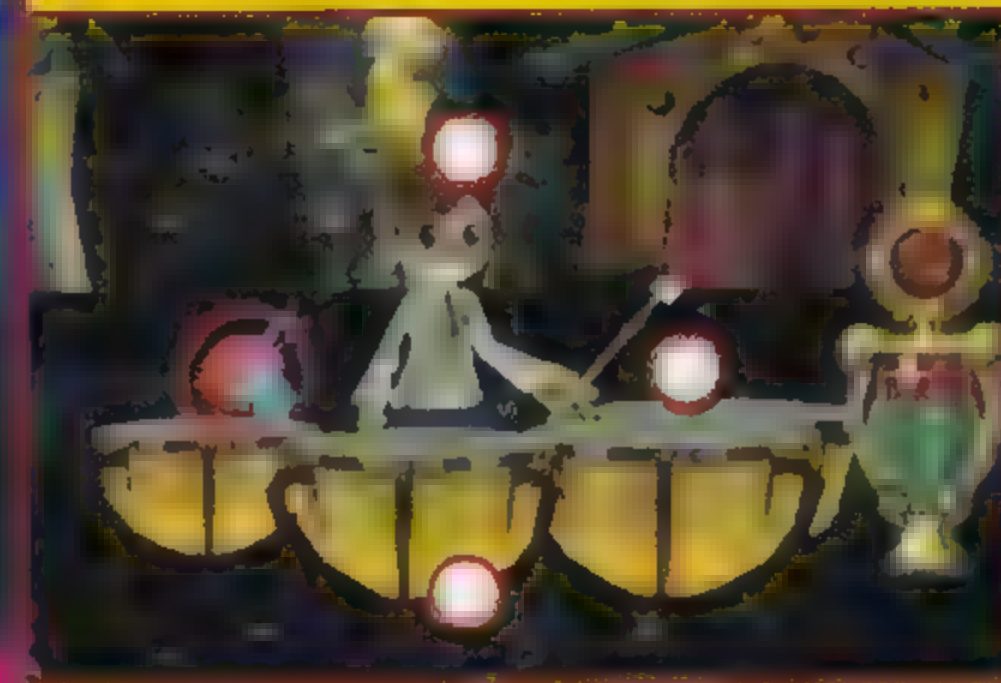
Gitaroo-Man PS2



Powiedzmy to sobie od razu: ta gra będzie dziwna. Jej głównym bohaterem jest chłopczyk, który za sprawą swojego zębatego psa przemienia się w superbohatera pokonującego grą na gitarze raczej nietypowych wrogów, takich jak na przykład wielka pszczoła z widoczną nadwagą, nosząca okulary ozdobione diamentami. Naszym zadaniem będzie naciskanie przycisków na padzie w taki sposób, żeby jak

najdokładniej odwzorować słyszana melodię. Jeśli ta gra kiedyś dotrze do Europy, wiele osób zainteresuje się nią nie tylko ze względu na walory muzyczne – oszałamia już samo patrzenie na pojawiające się postacie.

Mad Maestro! PS2



Wcielimy się w młodego dyrygenta, który zapobiega zniszczeniu sali koncertowej, prowadząc orkiestrę. Sterować będziemy za pomocą pada, a naszym obowiązkiem będzie pilnowanie odpowiedniego tempa, głośności i innych elementów utworu. Znajomość zapisu nutowego nie okaże się potrzebna – całe sterowanie ma się sprowadzać do klepania z odpowiednią siłą w te przyciski na padzie, które zobaczymy na ekranie.

Mad Maestro! na pewno nie znajdzie się w pierwszej dziesiątce gorących gier – niewielu graczy pochłania nietypowe pragnienie, aby wcielić się w dyrygenta orkiestry grającej utwory Wagnera. Będzie to rzecz raczej dla koneserów.

Jet Set Radio Future Xbox



Anarchistyczne mazanie po murach podczas jazdy na rolkach znają dobrze posiadacze Dreamcastów. Druga część ukazała się już na Xboksa. Jest o wiele bardziej zaawansowana graficznie i wymaga pełnej mocy konsoli. Model gry nie zmienił się wiele – nadal jeździmy po mieście, wrzucamy tagi na ściany i słuchamy świetnej ścieżki dźwiękowej. Liczy się to, co przed oczami, i to, co w uszach – a jeśli wierzyć

naszym znajomym zza oceanu, którzy pierwsi mieli przyjemność pograć w Jet Set Radio Future, wiele razy włączymy grę tylko po to, żeby usłyszeć muzykę.

Guitar Freaks 3rd Mix PS2



W tej grze, podobnie jak w Gitaroo-Man, będziemy szarpać wirtualne struny gitary, generując jak najlepsze rify i zdobywając za to punkty. Odpowiednie kombinacje klawiszy będą się pojawiać na ekranie. Im większy kawałek piosenki uda się nam odegrać bez fałszowania, tym wyższą ocenę uzyskamy na koniec.

Jeśli tylko uda nam się znaleźć w sklepie kontroler do PlayStation 2 w kształcie gitary, warto w niego zainwestować. Poważni fani Guitar Freaks nie uznają sterowania za pomocą Dual Shocka za wystarczająco precyzyjne, by zadowolić mistrza.

Parappa the Rapper przetrzął szlak klasycznym grom muzycznym. Nie był jednak jedyny. PLAY prezentuje inne starsze gry, w których muzyka z najrozmaitszych powodów odgrywa istotną rolę

PARAPPA I CZYLI CO BY



GRY MUZY!

Bust-A-Groove
PlayStation



Roztańczone ciała szaleją na ekranie w rytm dyskotekowych hitów. Jak zwykle nasze zadanie polega na rytmicznym wciskaniu przycisków – dokładnie w takiej kolejności, jak widać to na przesuwającym się pasku. Niezbyt innowacyjna, ale na pewno efektowna gra. Uwagę zwracają dziwaczne stroje bohaterów.

Parappa the Rapper
PlayStation



Wciąż jedna z lepszych gier muzycznych, głównie dzięki świetnym podkladom. Kawałki zaaranżowane dla potrzeb Parappy nie tylko przebijają większość polskich zespołów hiphopowych pod względem rytmów i bitów, ale także są zabawne, wesołe i pozytywne. A to tylko naciskanie przycisków według wskazówek na ekranie...

Um Jammer Lammy
PlayStation



Ta kontynuacja Parappy nie osiągnęła popularności, na jaką zasługuje, a szkoda. Gitarzystka Lammy przejęła pałeczkę pierwszeństwa od rapującego psiaka i pokazała, że gitara to także groźna broń. Zabawa podobna jak w Parappie, ale jest i tryb wieloosobowy, nakładanie przeróżnych efektów na gitarowe rify, pogięta historyjka oraz gościnnie występ Parappy jako bonusowej postaci.

Rez
PlayStation 2



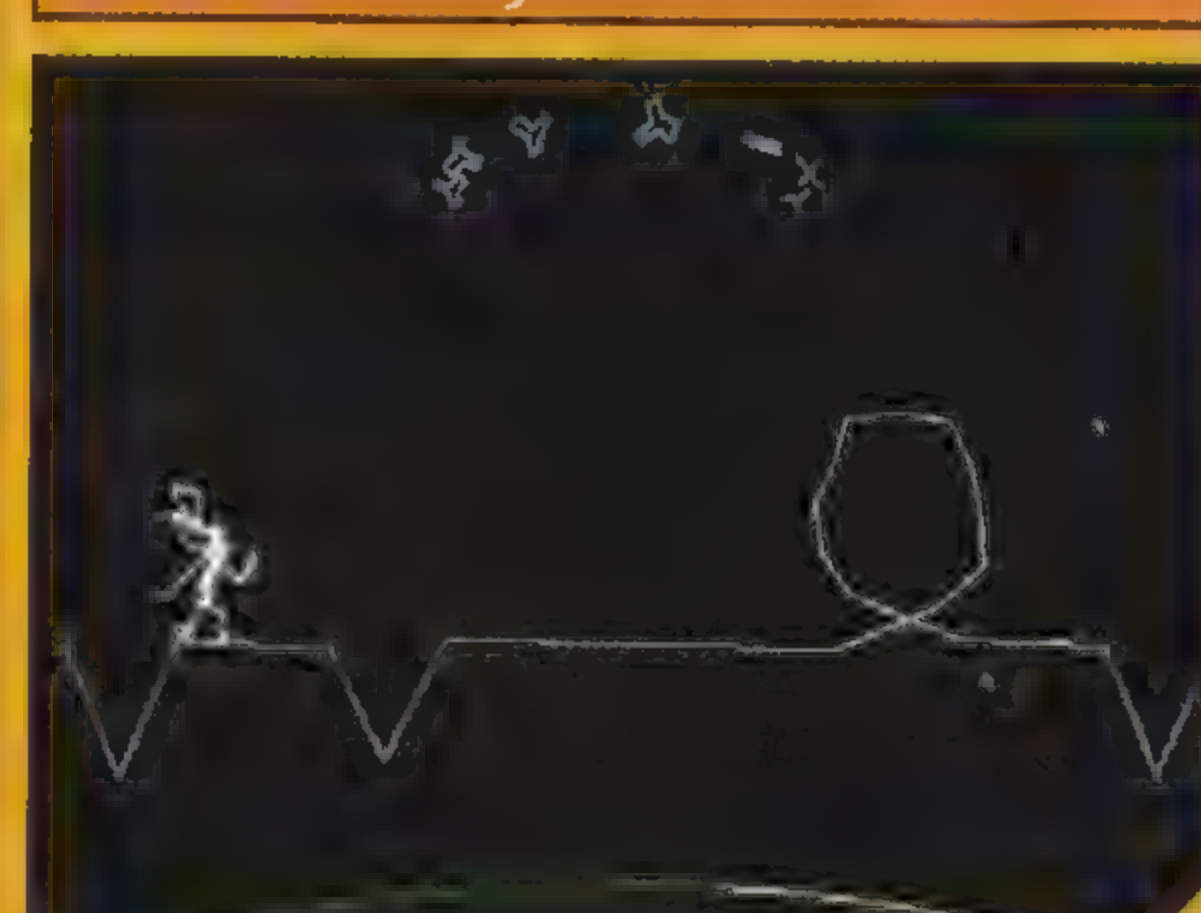
Bardziej eksperyment na ludziach niż gra. Rez to przedziwna strzelanina, w której za pomocą broni układamy rytm podkładu muzycznego. Każdy strzał wpłata się w układ melodyczny i staje się elementem ścieżki dźwiękowej. Przy tym cała grafika faluje pod wygrywane bity. Warto podłączyć tę grę do jak największego telewizora i jakichś konkretnych głośników. A potem otworzyć okna.

Dance Dance Revolution
PlayStation



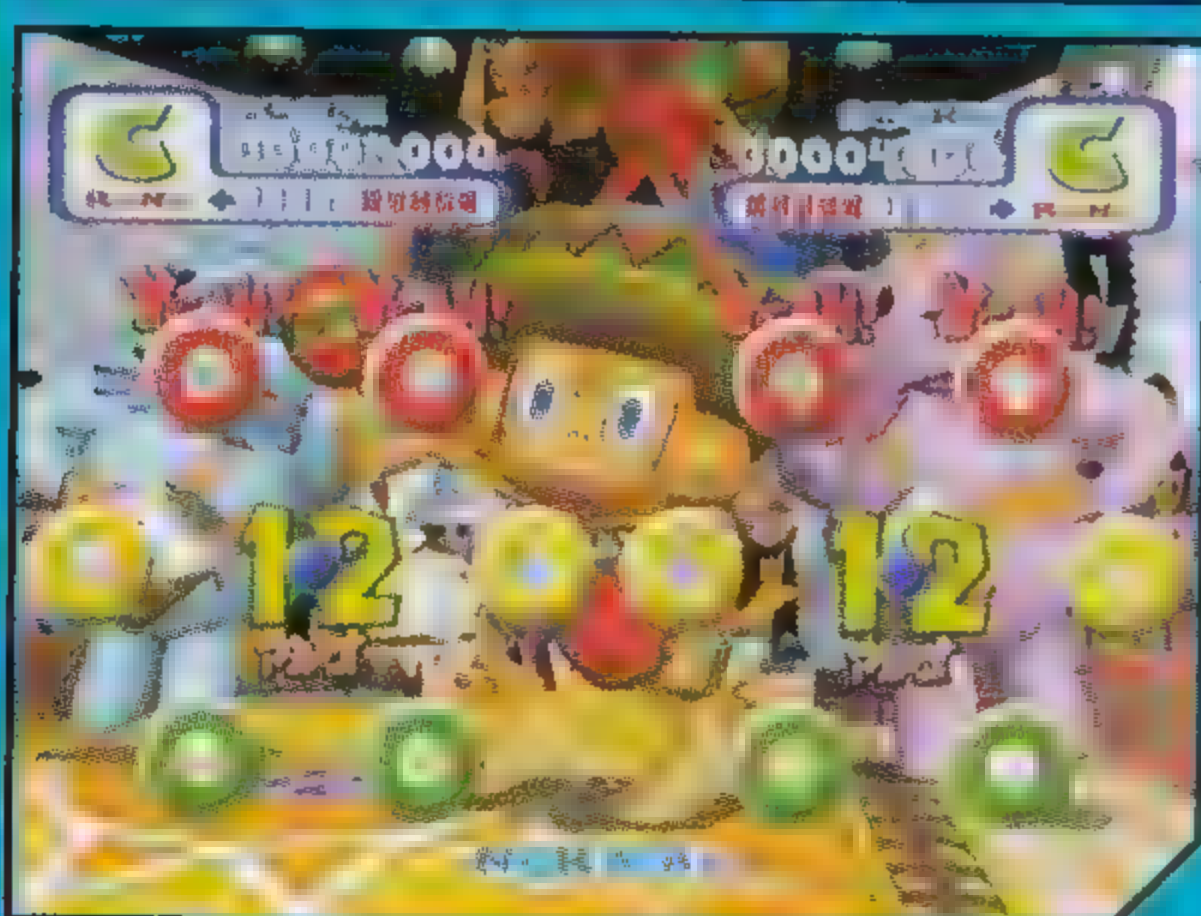
Gra, która szturmem podbiła salony gier na całym świecie, ukazała się także na konsolę firmy Sony. To właśnie od niej wzięła początek słynna mata podłączana do konsoli, to tutaj gracze gubią zbędne kilogramy w rytm ostrego disco albo mocnego techno. Konami wydało kilkanaście części z tej serii różniących się utworami muzycznymi. Niestety tylko w Japonii.

Vib Ribbon
PlayStation



W tej przedziwnej grze kierujemy królikiem składającym się z kilku kresiek biegającym po niekończącej się linii. Linia wiję się i zmienia w rytm płynącej muzyki, pojawiają się na niej przeszkody, które omijamy, wciskając odpowiednie przyciski. Gdy mamy dość dziwnej, kociej muzyki, wykorzystujemy dowolną płytę CD z naszej kolekcji. Bywa, że gra robi się wtedy piekielnie trudna. Dziwne, ale śmieszne.

Samba De Amigo
Dreamcast



Sega przeniosła tę grę z automatów, na których cieszyła się ona zasłużoną popularnością i uznaniem salonowe braci. Zabawa polega na potrzęsaniu marakasy w rytm muzyki, ale nie tylko – chodzi także o odpowiednią pozycję rąk przed ekranem, czego pilnują specjalna sensory. Gra może i fajna, ale nigdy nie zdobyła większej popularności w naszym kraju. Zapewne spowodowała ta cena, bo gra w komplecie z oryginalnymi marakasami (tylko takie działają bez zarzutu) kosztuje 600 złotych. Auuuu!

Monster Rancher
PlayStation



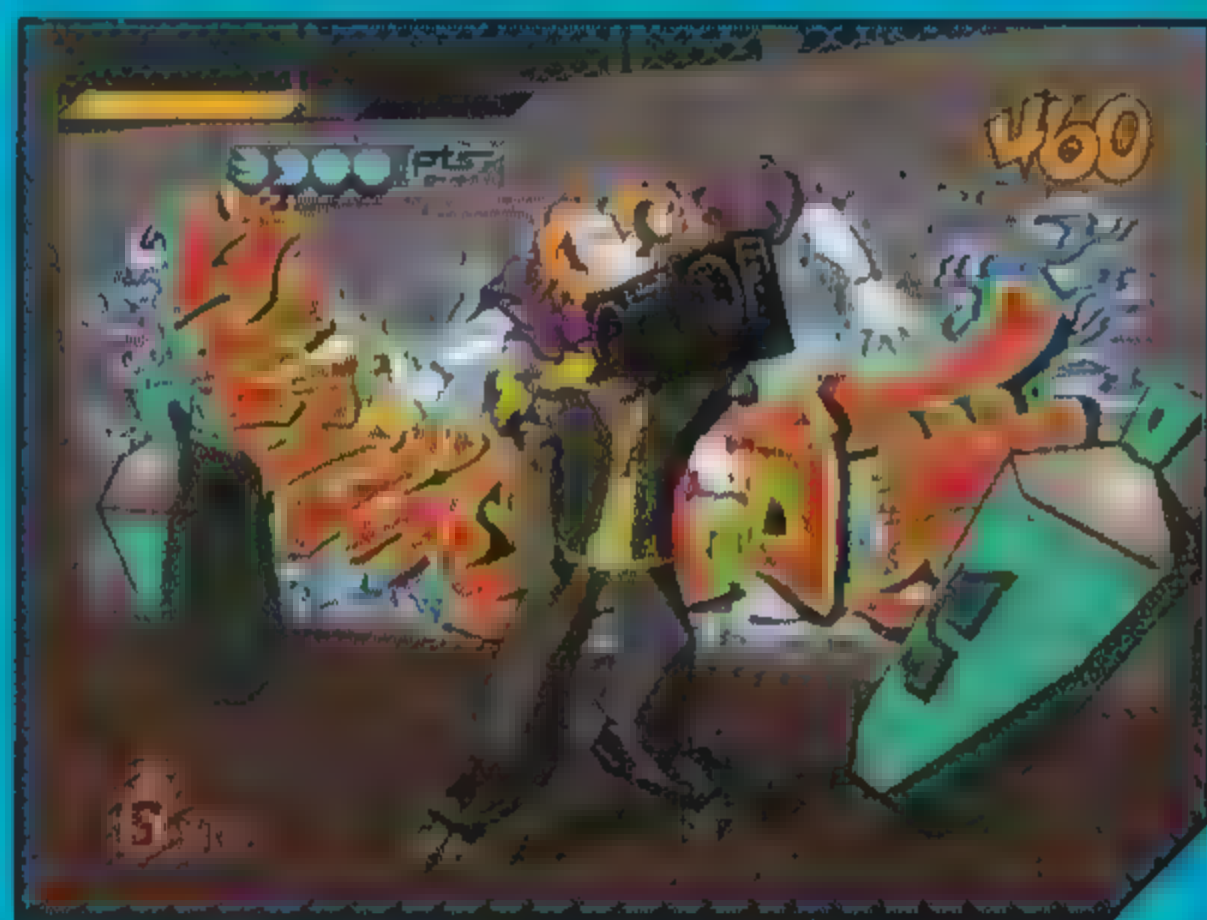
Ta pozycja ma pozornie niewiele wspólnego z gatunkiem gier muzycznych. Sama w sobie polega bowiem na hodowaniu stworów, wychowywaniu ich i przygotowywaniu do kolejnych bitew. A jednak... Cała tajemnica kryje się w sposobie, w jaki nasze stworki zostają powołane do życia. Otóż na początku gry ładujemy w specjalnej wylegarni monstrów. Wybieramy wtedy jakąś płytę kompaktową z naszej kolekcji i wkładamy ją do konsoli, a gra generuje nam stworza, opierając się na muzyce z płyty!

PRZY JACIELE ŁO WCZEŚNIEJ



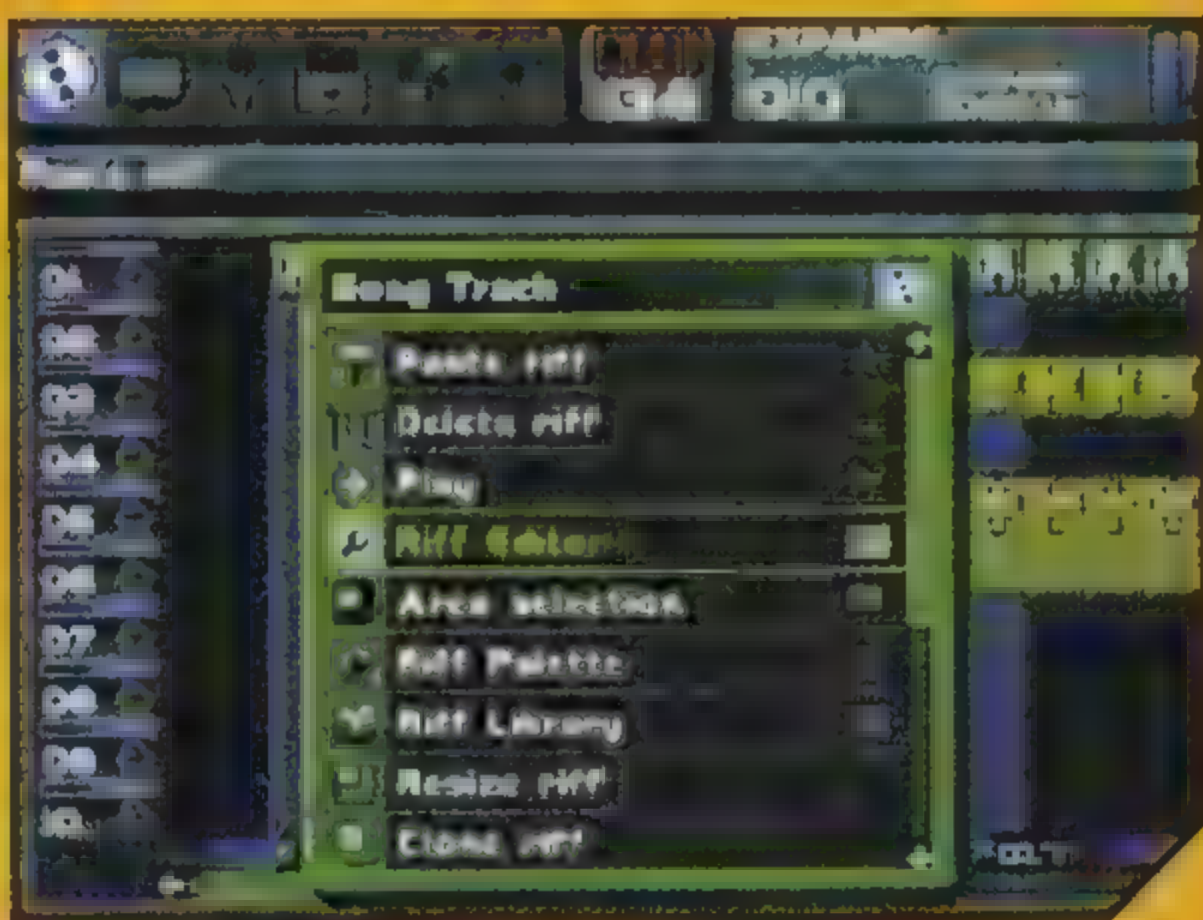
CZNE

Jet Set Radio Dreamcast



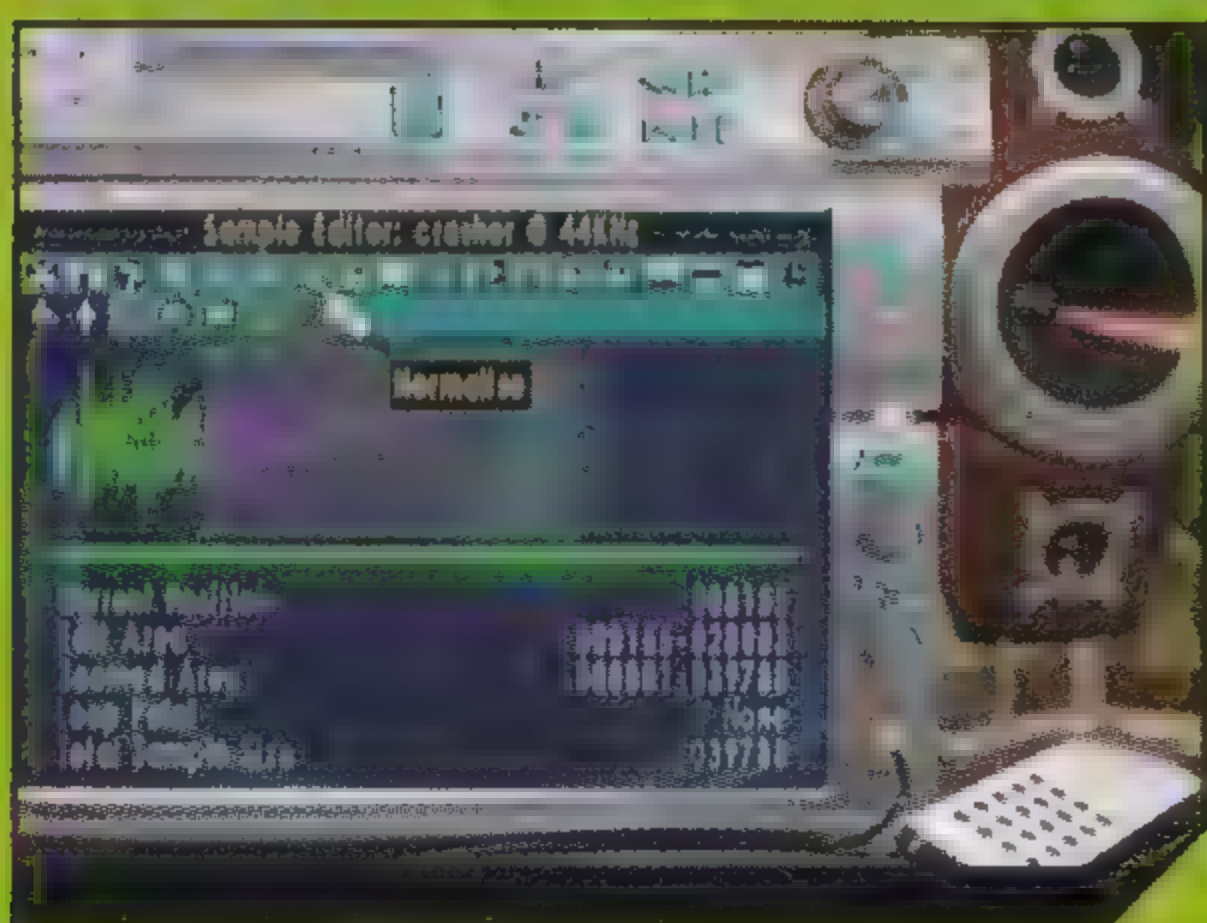
A co tu robi ta gra? Przecież to zręcznościówka? – ktoś zapyta. Niesłusznie! Gra Jet Set Radio znalazła się na liście, bowiem muzyka jest w niej integralną częścią zabawy. Jeździmy na wrotkach, kołysząc się w jej rytm, malujemy mury, gibając się do bitów, z niemalym podziwem patrzymy na szalonego didżeja z dreadami miksującego kawalki w locie. Po prostu superancka sprawa!

Music 2000 PlayStation



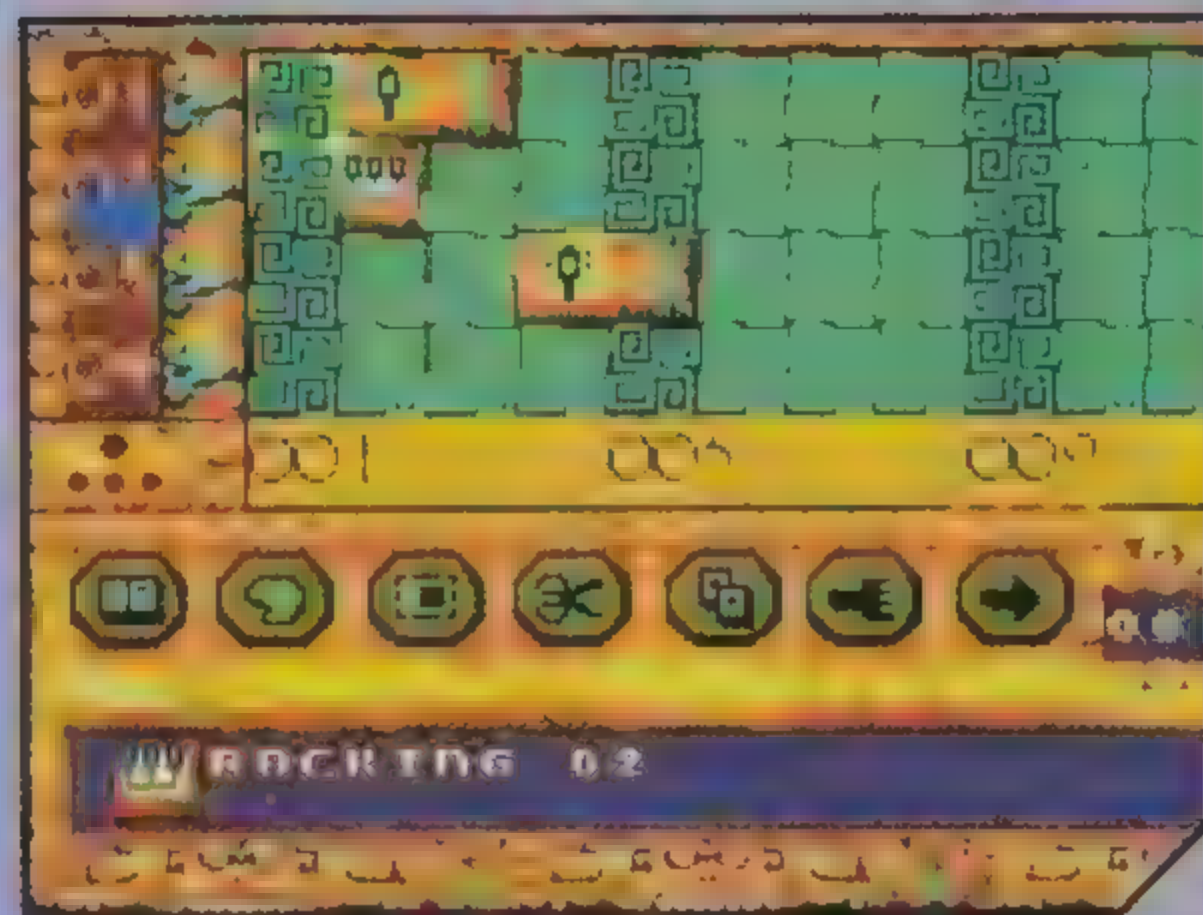
To właśnie firma Codemasters pierwsza wpadła na pomysł, by wykorzystać konsolę do tworzenia muzyki. Music i jej kontynuacja Music 2000 zawierają bibliotekę gotowych dźwięków i głosów, z których składamy utwór muzyczny niemal dowolnego rodzaju. Najłatwiej jednak wychodzą piosenki dance. Następnie robimy prosty teledysk, zapisujemy na kartę pamięci i... już po zabawie.

MTV Music Generator 2 PlayStation



Dopracowana i bardziej atrakcyjna wersja wspomnianego wyżej programu Music, tym razem na PlayStation 2. Więcej podkładów i instrumentów, bogatsze możliwości edycji i niesarnowite teledyski to główne cechy MTV Music Generatora 2. Niestety sterowanie nie jest tak intuicyjne, jak w wersjach na PlayStation, więc wszystkiego uczy się od nowa. Jednym z najciekawszych elementów gry jest możliwość spontanicznego tworzenia muzyki nawet z trójką znajomych, pod warunkiem, że mamy rozgałęziacz multitar.

Pocket Music GBA, GBC



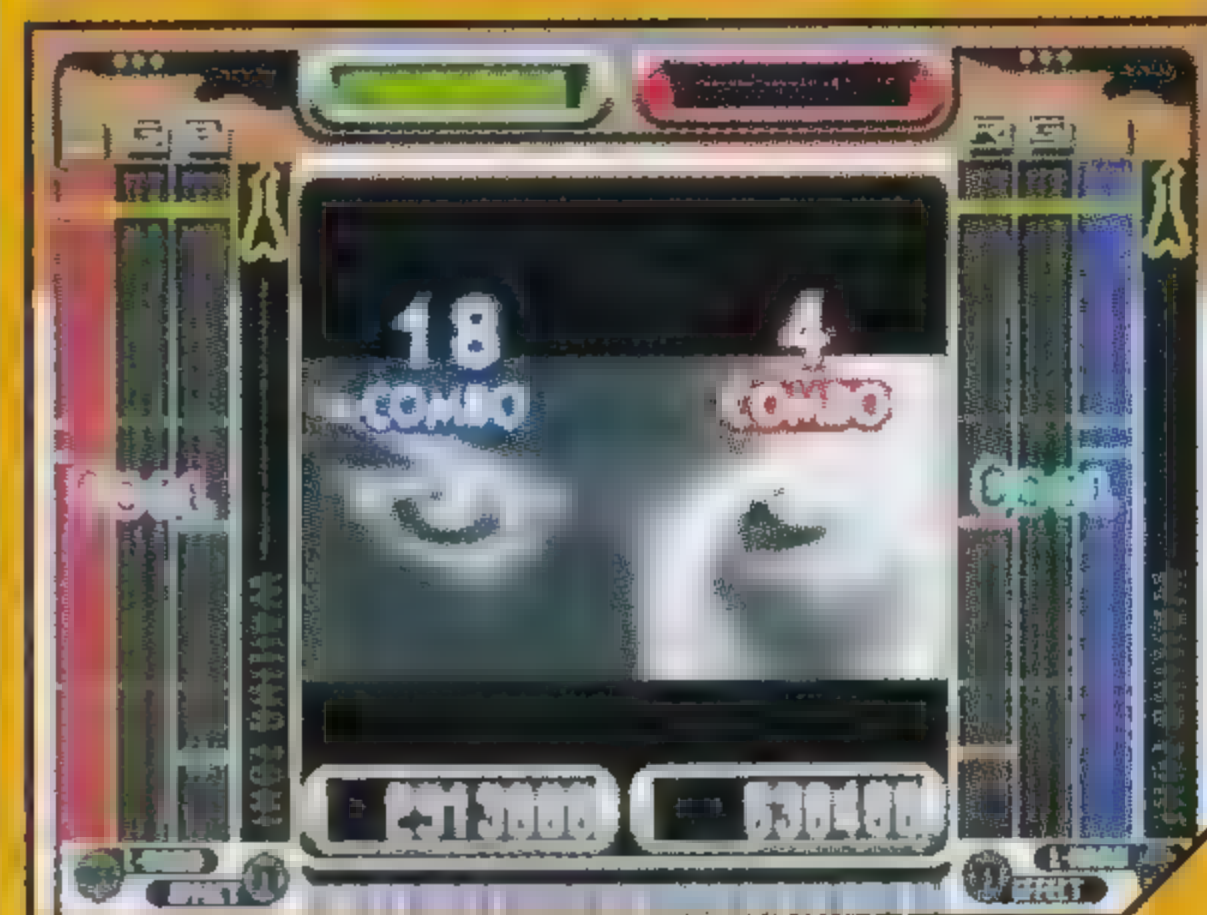
Oto kieszonkowe wydanie edytora muzycznego na PlayStation. Wersja na przenośne konsolki ma duże możliwości. Tworzymy w niej różnorodne utwory, zarówno popowe, jak i utrzymane w technicznych klimatach. Bogata biblioteka sampli oraz prostota obsługi czynią Pocket Music świetną zabawką. Wersja na GBA zawiera wersję hitu Eminema – My name is.

Kolega dzungli PlayStation



Pierwsza gra wydana po polsku na PlayStation była zarazem zaproszeniem do tańca. Rozstawiamy przed konsolą specjalną matę, po której skaczemy w rytm piosenek z filmu Disneya. Nie każdemu przypada to jednak do gustu – gra przeznaczona jest dla kilkulatków. Starsi przestępują najwyżej z nogi na nogę.

Bemani PlayStation



Pod tym skrótem kryją się gry muzyczne firmy Konami, która produkuje je w zawrotnym tempie. Wszystko zaczęło się od Beatmania. W skład zestawu wchodzi gra oraz specjalny kontroler z pięcioma przyciskami i... gramofonem. Beatmania dała także początek innym podobnym grom – między innymi Keyboardmanii (zamiast pięciu klawiszy mamy ich kilkadziesiąt), Hiphop Manii (cała para na skrecze) i wielu, wielu innym. Kolejne eksperymenty Konami z tematem muzyki to między innymi Guitar Freaks (symulator gry na gitarze) oraz Drum Mania z perkusją składającą się z pięciu bębnow. Każda z tych gier doczekała się konwersji na konsolę, każda ma po kilka części. Mało tego – pojawiła się nawet specjalna gra na PlayStation 2 łącząca Drum Manię i Guitar Freaks. Co będzie dalej? Szaleństwo Bemani w Japonii trwa! Jak grzyby po deszczu w salonach wyrastają kolejne maszyny. Nie sposób ich zliczyć. Czy dotrą do Europy? Bardzo wątpliwe, niestety.



Space Channel 5 Dreamcast



Fantastyczna grafika i rewelacyjna ścieżka dźwiękowa miały wznieść tę grę na wyżyny. Historia młodej reporterki, która dzięki swojemu tańcowi pokonuje kosmitów, zginęła jednak w tłumie innych gier z powodu prymitywnych mechanizmów sterowania zabawą. Nie pomogła jej nawet obecność komputerowego Michaela Jacksona.

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate

DARK ALLIANCE

Wrotom Baldura ponownie grozi niebezpieczeństwo! Tym razem jednak ze złem szykującym się do podbicia miasta mierzą się posiadacze konsol

Fajne czary fajnie ranią

gł: MBS-flb

Baldur's Gate: Dark Alliance to gra, w której autorzy stawiają przede wszystkim na akcję i przygodę. Jej istotą jest walka.

Elementy gry fabularnej znajdujemy w Dark Alliance na każdym kroku. Na początku gry wybieramy jedną z trzech postaci – łucznika, wojownika bądź czarodziejkę – i ruszamy w bój z hordami potworów. Walka sprowadza się do jak najszybszego wciskania przycisku odpowiedzialnego za atak, ale jednocześnie wykonujemy też ataki specjalne, których każda z postaci ma bardzo wiele. Nawet, wydawałoby się, głupawy mięśniak,

czyli krasnoludzki wojownik, dysponuje tak interesującymi atakami, jak wywołanie trzęsienia ziemi potężnym ciosem młota czy cios rażący kilku przeciwników jednocześnie. Specjalne ataki zużywają manę – magiczną energię, którą uzupełniamy eliksirami. Elixiry poprawiają także nasze zdrowie. Pamiętajmy jednak, że łyknięcie napoju nie wywiera natychmiastowego efektu – pasek stanu zdrowia postaci rośnie powoli i czasami dostajemy śmiertelny cios już po wypiciu eliksiru. Graczom pecetowym to rozwiązanie jest już znane z innej słynnej gry fabularnej, a mianowicie Diablo 2.

Zwłoki poległych wrogów zostają tam, gdzie padli

Damage: 3-6

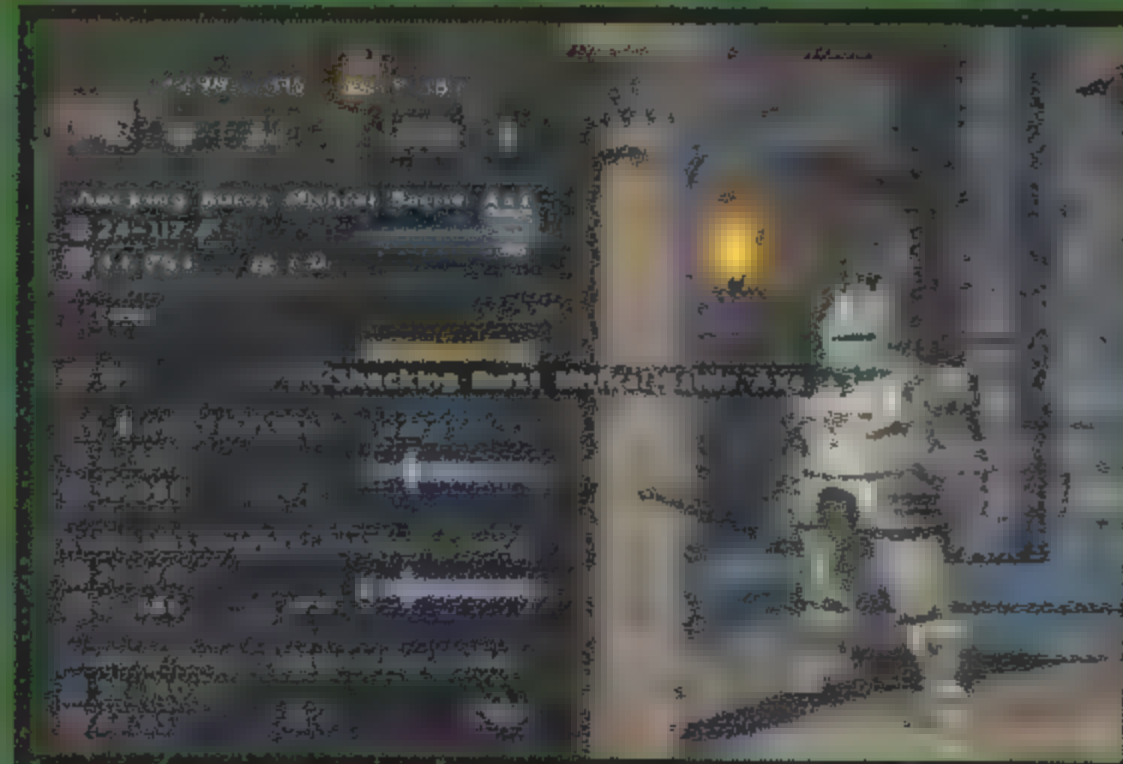
Dark Alliance także w innych rzeczach mocno przypomina serię Diablo. Podobnie jak w grze Blizarda każda z postaci ma zestaw unikatowych umiejętności, które rozwijamy wraz z upływem czasu gry i zdobywanym doświadczeniem. Kolejne poziomy doświadczenia osiągamy powoli i z trudnością, co czasami doprowadza do frustracji. Zabijamy setki wrogów, a nasze doświadczenie rośnie w sposób co najmniej symboliczny. Braki nadrabiamy podczas walk z bossami, którzy niekiedy stanowią dla nas prawdziwe wyzwanie, ale w większości wypadków padają oni już po drugim czy trzecim skutecznym ataku.

Wielkość Dark Alliance polega na tym, że każda z postaci, które prowadzimy, różni się od pozostałych. Czarodziejka doskonale radzi sobie z bossami za pomocą potężnych czarów, ale krasnolud

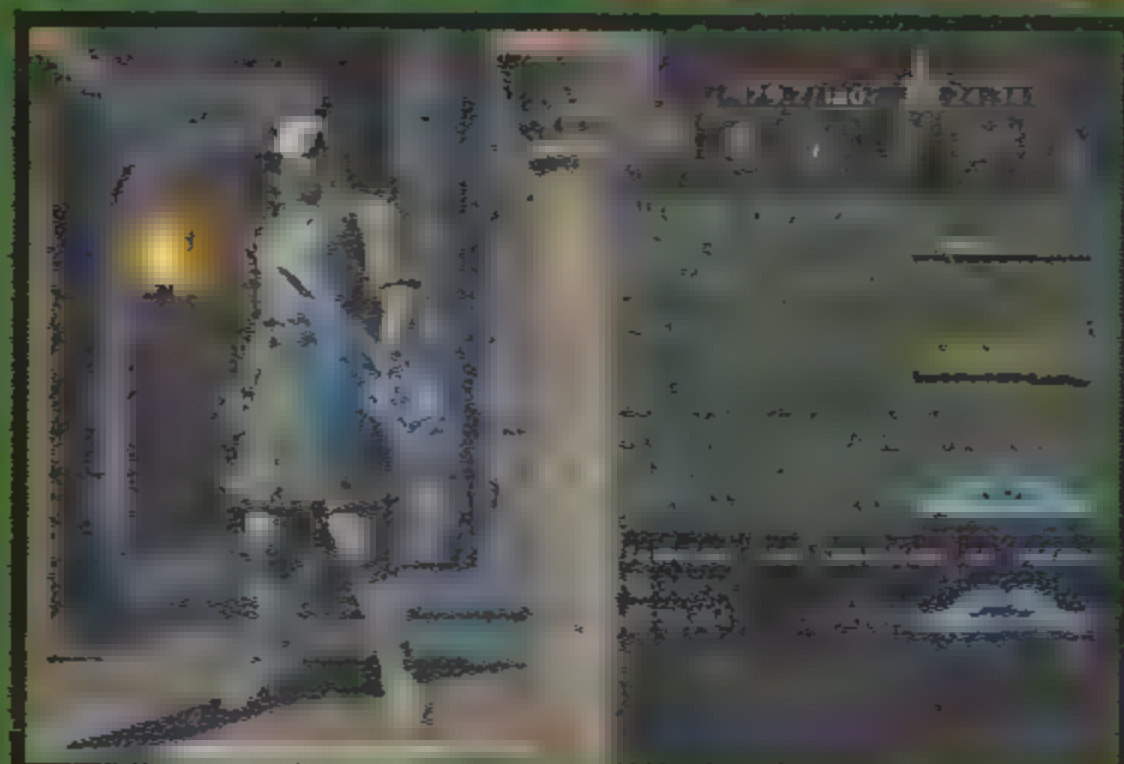
Duża mapa pomaga orientować się w terenie – nie chcemy wszak ominąć żadnej sali

czasem ma problemy z niektórymi wrogami. O ile oczywiście nie znajduje magicznego topora, pod ciosami którego każdy wróg rozpada się na drobne kawałeczki. Uniwersalną postacią jest łucznik. Wprowadzie na początku gry nie stać nas na strzały, ale nasz bohater dobrze radzi sobie, również walcząc mieczem i toporem. Autorzy gry przewidzieli, iż gracze będą chcieli szybko zmieniać broń podczas walki, dlatego przełączamy miecz i tarczę na łuk jednym naciśnięciem przycisku. Sterowanie jest intuicyjne i po krótkim treningu bez problemu wykonujemy najbardziej skomplikowane akcje. Podobieństwo do gier typu Diablo ujawnia się w jeszcze jednym aspekcie. Otóż większość czasu spędzamy na zbieraniu walającego się po posadzkach sprzętu, a potem sprzedawaniu go w jednym ze sklepów. Tu niestety Dark Alliance zostaje nieco w tyle. Każda broń, każda para rękawiczek

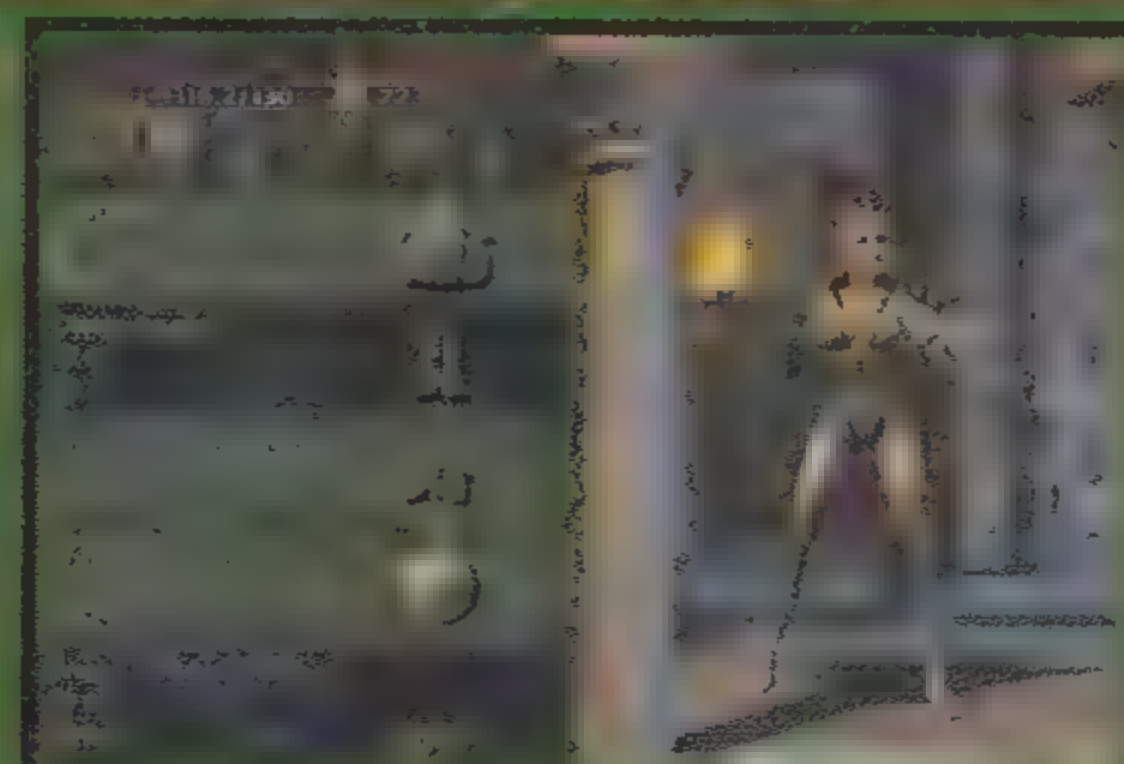
TROJE WSPANIAŁYCH, CZYLI KIM DO LOCHU



Krasnolud to potężny wojownik. Jego ataki zadają najwięcej obrażeń. Często walczy w zwrzuciu, dlatego kupujemy dla niego jak najlepsze zbroje, helmy, buty i rękawice.

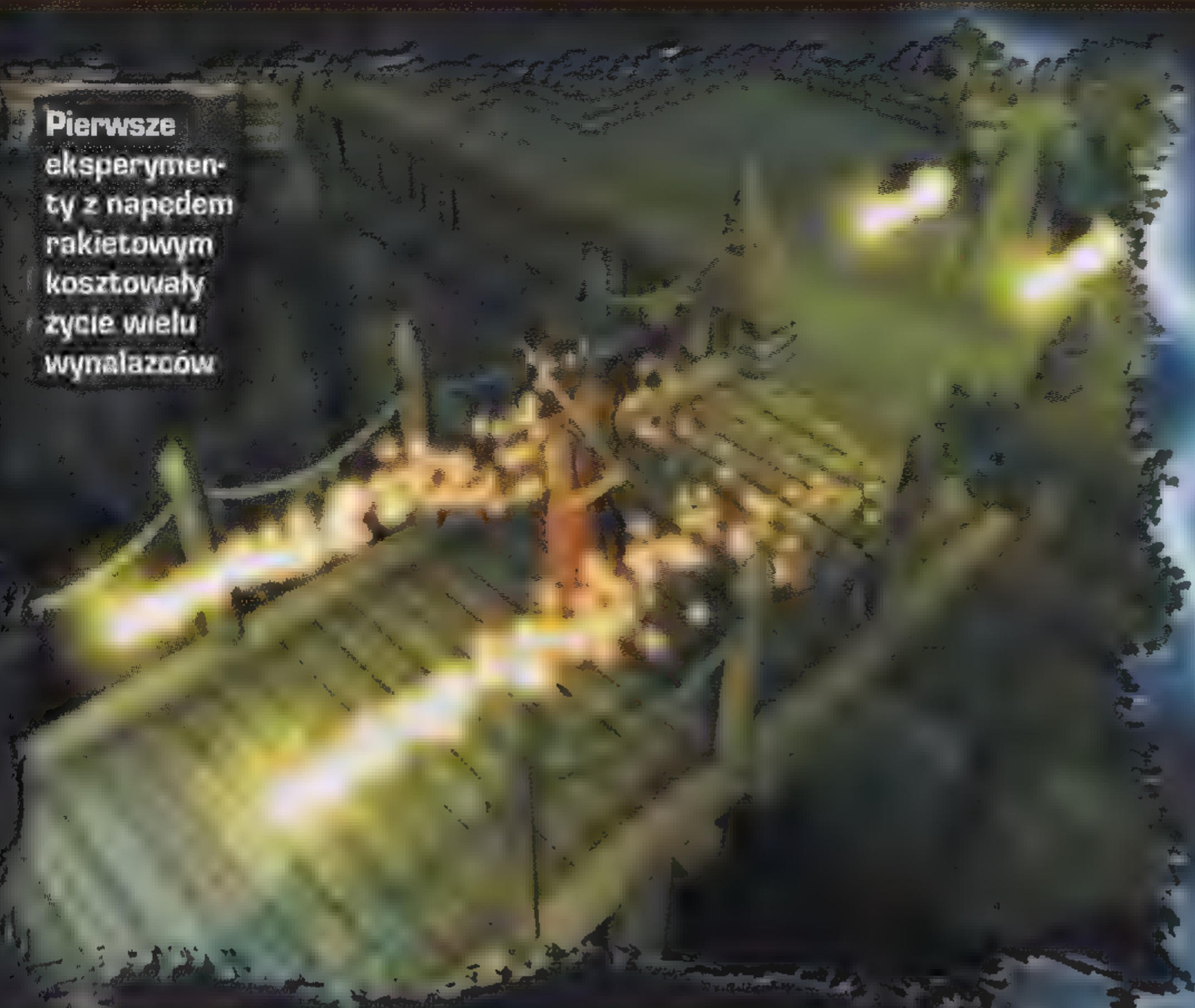


Łucznik świetnie walczy na odległość. Dzięki jego umiejętnościom zawsze wiemy, gdzie celujemy. Niestety na początku gry strzały są dla nas za drogie, w pierwszym akcie głównie walczymy więc wręcz.

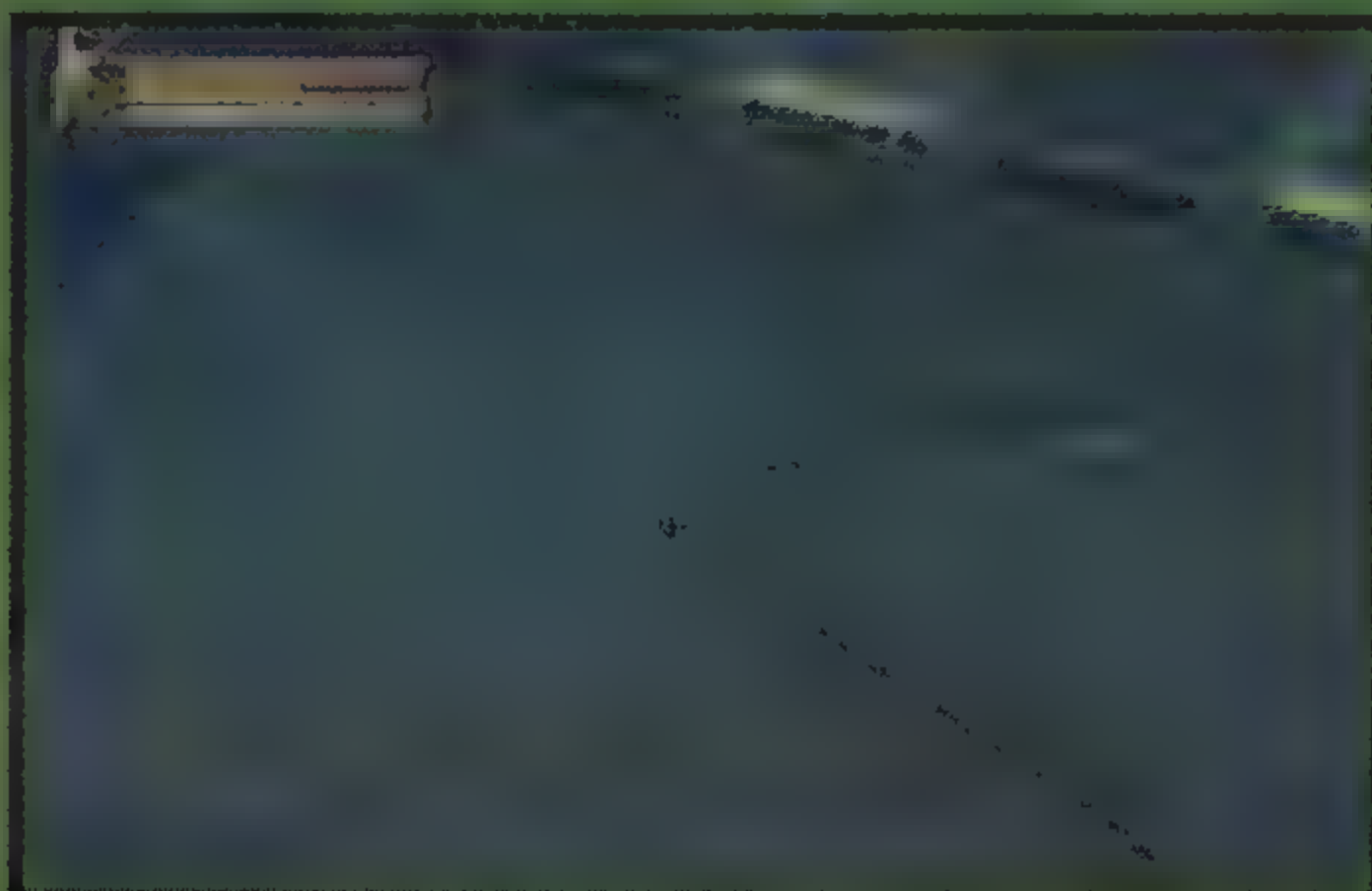


Czarodziejka to postać uniwersalna. Czar Płonących Dłoni, który zna od samego początku, skutecznie zmiekcza wrogów, których potem dobijamy. Niestety ta pani nie używa niektórych broni.

Pierwsze eksperymenty z napędem raketowym kosztowały życie wielu wynalazców



EFEKTY GRAFICZNE



Falująca woda to niesamowity widok, szczególnie podczas walki z tłumem przeciwników. Fale wpadają na siebie, po chwili się wygładzają. Szokujący efekt!



Ogień, którym posługuje się czarodziejka, efektywnie rozświetla pomieszczenia. No i iskry tanczą po przeciwnikach jeszcze kilka chwil po skończeniu czaru!



Po jednej z trudniejszych walk po całym ekranie błędzą kolorowe światełki. To kolejny zapierający dech w piersiach efekt graficzny

Załoga statku Enterprise nie odnalazła się w nowym otoczeniu

i każda kolczuga zostaje od razu rozpoznana. Brakuje patentu znanego z innych gier rozgrywających się w świecie Forgotten Realms, czyli konieczności identyfikowania znajdujących przez nas magicznych przedmiotów.

Dark Alliance jest odarty z tej aury tajemniczości. Od razu wiemy, że potwór upuścił magiczny płonący miecz, o współczynniku umagicznienia +4, zadający 25 do 35 punktów obrażeń i zabieramy go na sprzedaż, z góry niemal wiedząc, ile dostaniemy pieniędzy za tę broń.

Dodatek do załatwiania kolejnych potworów stanowi przeciętna, ale za to nieprzeciętnie po-

gnatwana fabuła. Nasz bohater po przybyciu do Baldur's Gate zostaje napadnięty i pobity. Swoje smutki topi w pobliskiej tawernie Elfiej Pieśni, gdzie dostaje pierwsze zadanie. Po pewnym czasie odkrywamy spisek uknuty przez siły zła starające się podbić miasto. Historia nie zaskakuje, ale trafiają się niespodziewane zwroty akcji. Nie zmienia to jednak faktu, że po zakończeniu gry pamiętamy jedynie hordy potworów oraz trudniejsze wstawki zręcznościowe.

Właśnie – wstawki. Na szczęście nie ma ich dużo, ale przynajmniej jedna z nich przyprawia nas o nerwowe ściskanie palców w dłoniach i rzucanie przekleństw przez zaciśniętą zęby. Tym najgorszym

miejscem jest gildia złodziei, w której skaczemy po znikających w losowej kolejności platformach. Po tym, jak spadamy z platform po raz pięćdziesiąty, jesteśmy o krok od wyłączenia konsoli. Na szczęście tak irytujących momentów więcej już nie ma. Kilka razy dostajemy się pod ostrzał wież plujących ogniem czy umykamy przed czujnym okiem magicznej ka-

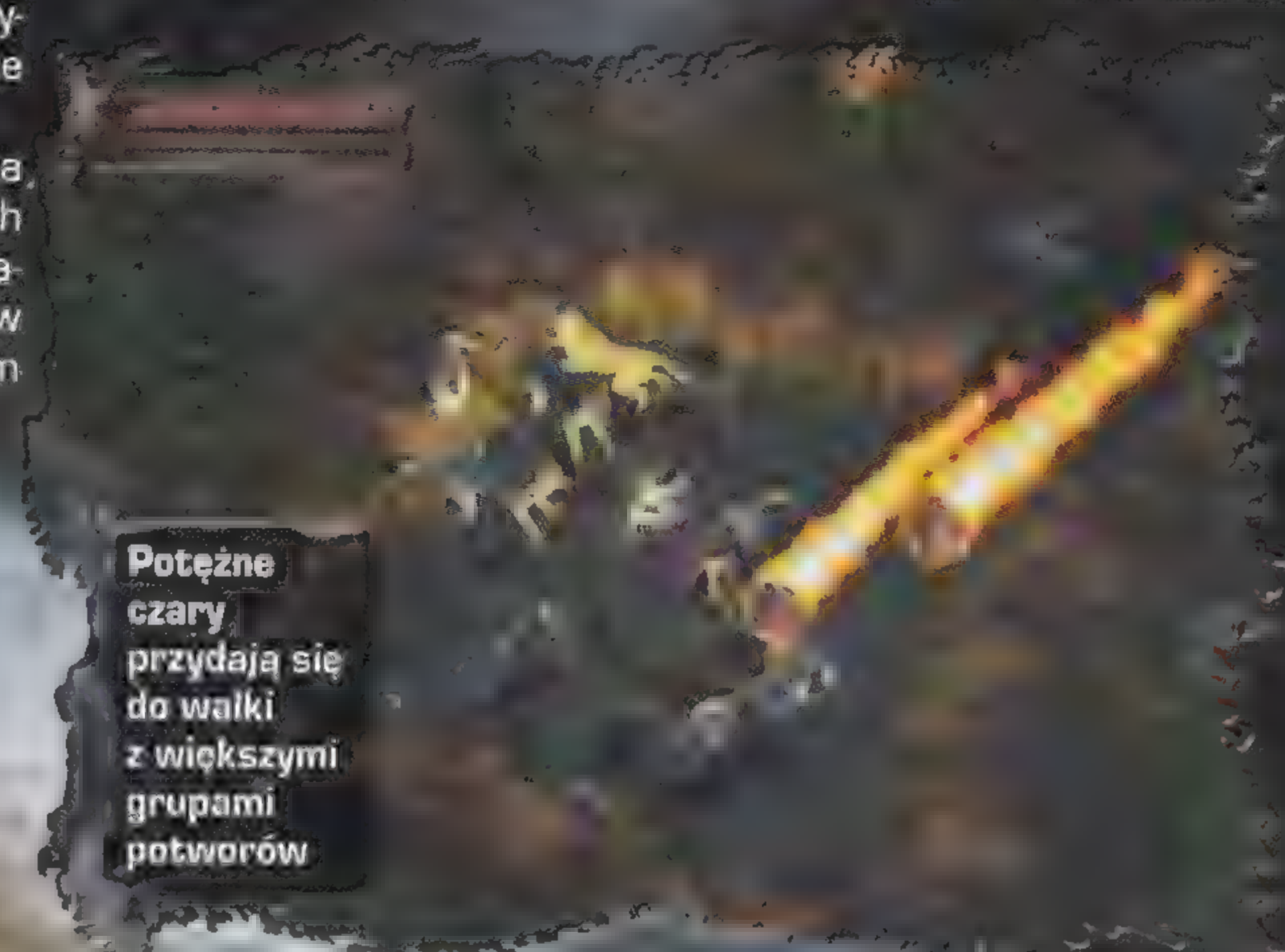
mery, która gdy nas dostrzeże, zabija jednym strzałem. Dla średnio wprawionego gracza jedynym trudnym momentem są jednak te nieszczęsne platformy.

Przeciwnicy również nie stanowią poważnego zagrożenia dla naszej postaci. Ginie tylko wtedy, gdy dajemy się otoczyć – nie nadążamy wtedy z odnawianiem zdrowia oraz parowaniem ciosów. Najtrudniej jest w końcówce pierwszego aktu, gdzie jako niezaawansowana postać wpadamy na ekipy silnych i dobrze wyćwiczonych złodziei. Twórcy gry pozwolili nam jednak na wykorzystanie walorów


otoczenia – dlatego w kilku miejscach, gdy jesteśmy zasypywani gradem strzał, po prostu chowamy się za skrzynią i pod jej osłoną przedostajemy się do następnego pomieszczenia. Innym elementem strategii jest przysunięcie podpalonej beczki z prochem do grupy nieprzyjaciół. Łście bombowe rozwiązanie.

Dark Alliance dzieli się na trzy akty. W każdym z nich mamy do wykonania szereg zadań. Jednak w sumie sprowadzają się one do przetrząsania pomieszczeń i ubijania wrogów. Dobrze, że po wykonaniu misji dostajemy punkty doświadczenia i niezłe przedmioty – inaczej zadania nie miałyby najmniejszego sensu.

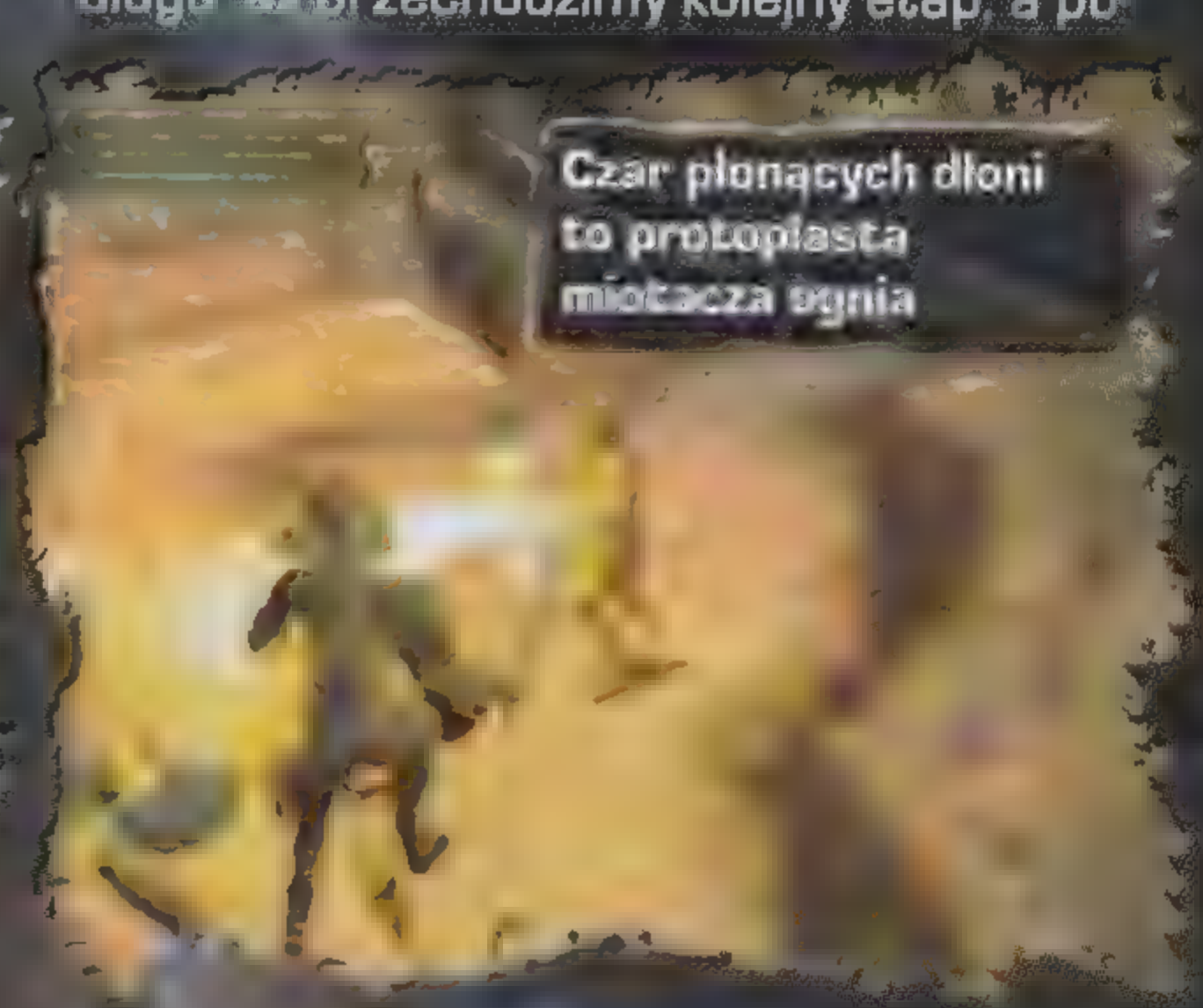
Z powyższych opisów wylania się obraz gry nieco monotonnej czy wręcz nudnej. Nic bardziej mylnego. Baldur's Gate: Dark Alliance zachwyca nas nadzwyczajną grywalnością. Jest jakaś przedziwna magia w wycinaniu w pień kolejnych przeciwników, przebijaniu się do schodów na wyższy poziom czy wreszcie zbieraniu tyższych magicznych szyletów lub luków. Gdy też siadamy do gry, bawimy się tak długo, aż przejdziemy kolejny etap, a po-



Potężne czary przydają się do walki z większymi grupami potworów



Liczba magicznych pocisków, jakimi strzelamy, zależy od poziomu czaru



Czar płonących dłoni to protoplasta miotacza ognia

NIE PO POLSKU

Gdy firma CD Projekt ogłosiła początek prac nad polską wersją Baldur's Gate: Dark Alliance na PlayStation 2, wybuchł entuzjazm, który udzielił się i nam. W PLAYU ukazywały się raporty z frontu robot. Widzieliśmy teksty polskich dialogów, rozmawialiśmy z aktorami i słuchaliśmy ich kwestii. Już na początku lutego do firmy Interplay trafiło pełne tłumaczenie gry wraz z nagranyymi wszystkimi dialogami. Amerykanie mieli na ich podstawie stworzyć polską wersję gry. Niestety nie wiadomo, kiedy i czy w ogóle to nastąpi, bo firma Interplay ma kłopoty finansowe. Jak się nieoficjalnie dowiadujemy, po premierze Dark Alliance twórcy serii Baldur's Gate z firmy BioWare zamrozili kontakty z Interplayem. Efekt: brak nowych wersji językowych, w tym polskiej. Wielka szkoda.

Wystarczy, że patrzymy na efekt zalamujących się fal czy rozświetlającą mrok krypty kulę ognia, a zachwycamy się pracą specjalistów z Interplaya. Tak naturalnych efektów graficznych nie widzieliśmy nigdy wcześniej! Dodatkowym atutem jest fakt, że gra nie zwalnia nawet przy największej zadymie. Pioruny rozświetlają ściany podziemi, wrogowie padają, brocząc krwią na posadzkę – a konsola nawet się nie krztusi! Doskonale spisali się też muzycy. Tajemniczy śpiew ducha w tawernie Elfiej Pieśni sprawia, że zatrzymujemy się w niej tylko po to, żeby wsłuchać się w tę przepiękną melodię. Również podczas potyczek z wrogami towarzyszą nam doskonałe utwory muzyczne, dzięki którym lepiej wczuwamy się w podniosłą atmosferę walki z siłami zła. Baldur's Gate: Dark Alliance to doskonała gra, która podoba się wszystkim, nie tylko miłośnikom gier fabularnych.

tem jeszcze kolejny i już ostatni, albo jeszcze jeden i tak dalej. Niestety, gra jest wyjątkowo krótka. Na jej ukończenie potrzebujemy góra 12 godzin. A to zdecydowanie za mało. Na szczęście po jej skończeniu pojawia się ukryta postać i nowy poziom trudności, ale labirynty wyglądają tak samo. Brakuje losowego generatora pomieszczeń, znanego z Diablo i Diablo 2.

Dark Alliance nie ma sztucznych utrudnień i za to należy się autorom uznanie. Stan gry zapisujemy w dowolnym miejscu – punktów do nagrywania jest wiele, a w najtrudniejszych momentach wręcz się o nie potykamy. Dodatkowo w dowolnym momencie przenosimy się w okolice bazy wypadowej i tam zapisujemy stan gry. Powtarzamy jedynie najtrudniejsze momenty – jak to nieszczęsne kicanie po platformach.

Do nastroju gry idealnie pasuje tryb dla dwóch osób. Ze znajomym wybieramy dwie postacie, z których każda pracuje na własny rachunek. Kamera pokazująca akcję często nas ogranicza i wrogowie atakują z miejsc, których nie widzimy. Dlatego w tym trybie najważniejsza jest współpraca. O dziwo, wspólne nawalanie pałami zombiaków i potworów sprawia nam gigantyczną radość – tak gigantyczną, że nawet osoby nie przepadające za grami konsolowymi nie potrafią się oderwać od pała. Oczywiście nie ma róży bez kolców – autorzy Dark Alliance zaprojektowali trochę za mało strojów i czasem z trudem rozpoznajemy, kto jest kim. Przez to czasami postacie mylą się na ekranie.

Największe wrażenie robi wykonanie gry. Grafika oszałamia już od pierwszej chwili, a im bardziej zagłębiamy się w fabułę, tym lepsze fajerwerki oglądamy. Postacie są ładne i szczegółowe, a po chwili okazuje się, że w dowolnym momencie płynnie obracamy kamerę pokazującą całą akcję! W wielu momentach podziwiamy efektowne zbliżenia na twarze postaci – oblicza, które wyglądają jak prawdziwe. Na tym jednak nie koniec.

Wybitną pracę wykonali ludzie odpowiedzialni za fizykę obowiązującą w świecie gry.

Ważne jest, aby dobrze dobierać środki do celów

OCENA

9,2

Baldur's Gate: Dark Alliance

Wydawca: Interplay
Typ: zręcznościowo-fabularna
Cena: 179 zł

o co tu chodzi: przebijamy się przez kilometry lochów i zbieramy coraz lepsze uzbrojenie

Liczba graczy: 1-2
Liczba broni: tysiące
Przemoc: krew na posadzkach
Czas gry: trzy dni

UŻYWA
karty pamięci
8 MB

Grafika, grywalność
 Trochę za krótka

TRUDNO DZIAŁAĆ GRAJĄC GRYMI

MAD GAMES

www.madgames.alpha.pl

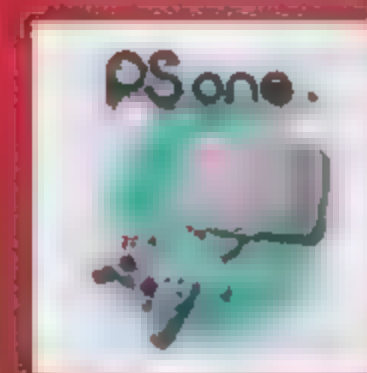
110%
gwarancji
najniższych cen

GRY

konsole i akcesoria



PLAYSTATION 2



PS1



GAMEBOY
ADVANCE



X-BOX
...DREAMCAST
GAMEBOY

- SKUP I WYMIANA
- REGENERACJA PŁYT CD
- SERWIS NAPRAWA

Duży wybór gier na PC
www.madgames.alpha.pl

SKLEP - Warszawa
ul. Kondratowicza 37
Centrum Handlowe
(naprzeciwko szpitala Bródnowskiego)
czynne pon - pt 11:00 - 19:00

TEL. 0-503-624-692
TEL. 0-503-515-251
TEL/FAX 0 (prefix) 22 676-99-93
madgames@alpha.pl

SPRZEDAŻ HURTOWA GIER
I PROGRAMÓW NA PC
WWW.PLAY.COM.PL



ARSENAL

Grając w Ecks vs Sever, ze sprawnością prawdziwego komandosa posługujemy się wieloma niebezpiecznymi brojami.



Karabin snajperski
Długo i precyzyjnie. Wzrosty. Ciężkie. Wzrosty. Ciężkie. Wzrosty. Ciężkie. Wzrosty. Ciężkie.



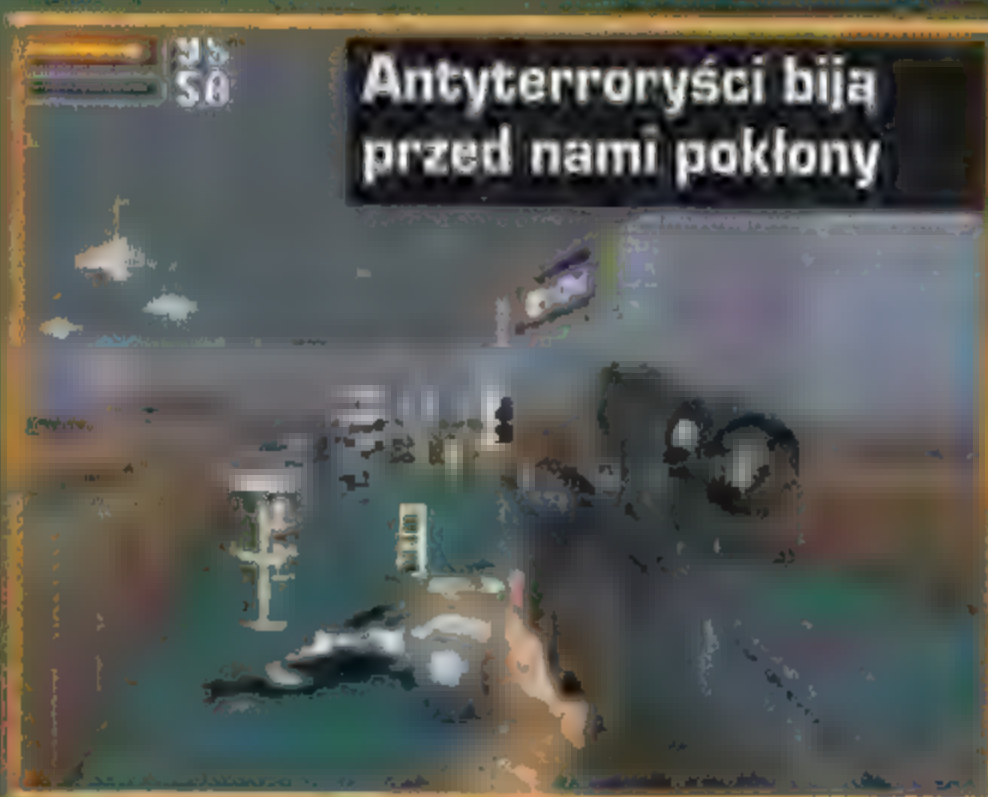
Karabin maszynowy
Istotnie. Istotnie. Istotnie. Istotnie. Istotnie. Istotnie. Istotnie. Istotnie.



Silnikowa
Wzrosty. Ciężkie. Wzrosty. Ciężkie. Wzrosty. Ciężkie. Wzrosty. Ciężkie.

jednocześnie, jednak strzelając z większej odległości, nie robimy im dużej krzywdy.

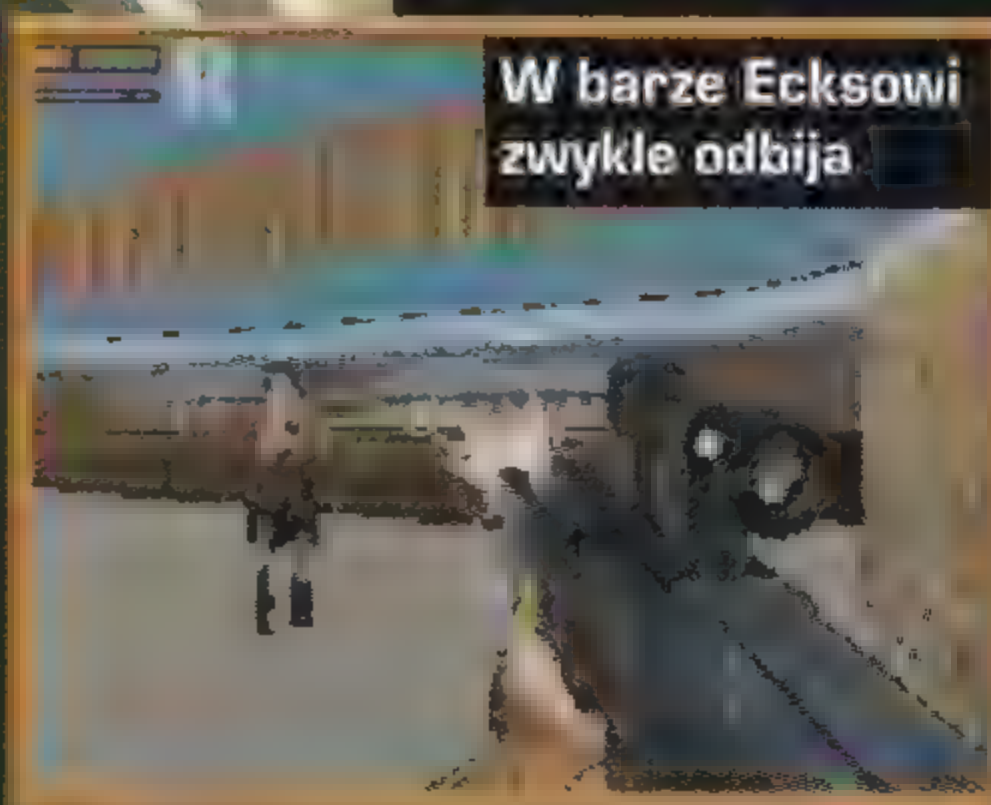
Jonathan Ecks był jednym z najbardziej wartościowych ludzi amerykańskich służb specjalnych i FBI. Do momentu, kiedy jego rodzina zginęła w wybuchu bomby przeznaczonej dla niego. Po tej tragedii Ecks zrezygnował z czynnej służby. Wrócił, gdy pojawiła się szansa na zdemaskowanie sprawców mordu. Tajemnicza Sever to znakomicie wyszkolona agentka tajnej organizacji. Ta chodząca maszyna do zabijania obezwładnia przeciwników nie tylko kulami, ale i wdzikiem. Podczas swojej ostatniej misji została oszukana przez szefów i, podobnie jak Ecks, szuka zemsty i sprawiedliwości. Losy tej dwójki są ze sobą ściśle powiązane. Okazuje się, że za cierpieniami Ecksa stoją szefowie Sever, z kolei na Sever polują ludzie Ecksa. W trakcie gry stopniowo wyjaśniamy zagadkę życia obojga agentów i odkrywamy, w jaki sposób splatają się ich losy.



Antyterrorysty biją przed nami pokłony



Antyglobaliści z roku na rok są coraz bardziej agresywni



W barze Ecksowi zwykle odbija

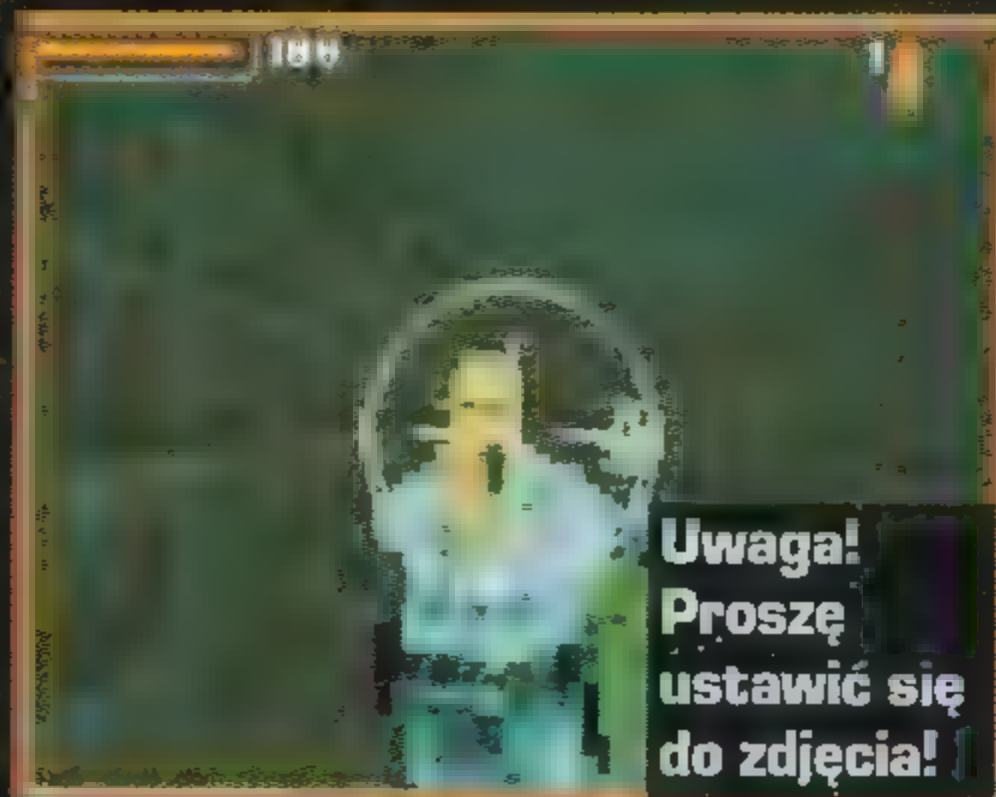
NOKTOWIZOR



W nocy i w pomieszczeniach, w których jest ciemno, widzimy niewiele. Gdy znajdujemy okulary termiczne, od razu lepiej czujemy się w egipskich ciemnościach, a naszych przeciwników widzimy na kilometr!

amunicję i nowe broje, a wykonanie zadania jest kwestią kilku minut. Potem jednak zaczyna się prawdziwa jatka. Poziom trudności wzrasta w szybkim tempie, a z misji na misję stawiamy czoło coraz dłuższym i bardziej wymagającym zadaniom, zajmującym nam już nawet kilkanaście minut.

Wciągnięci w fabułę i niesamowity klimat, czujemy



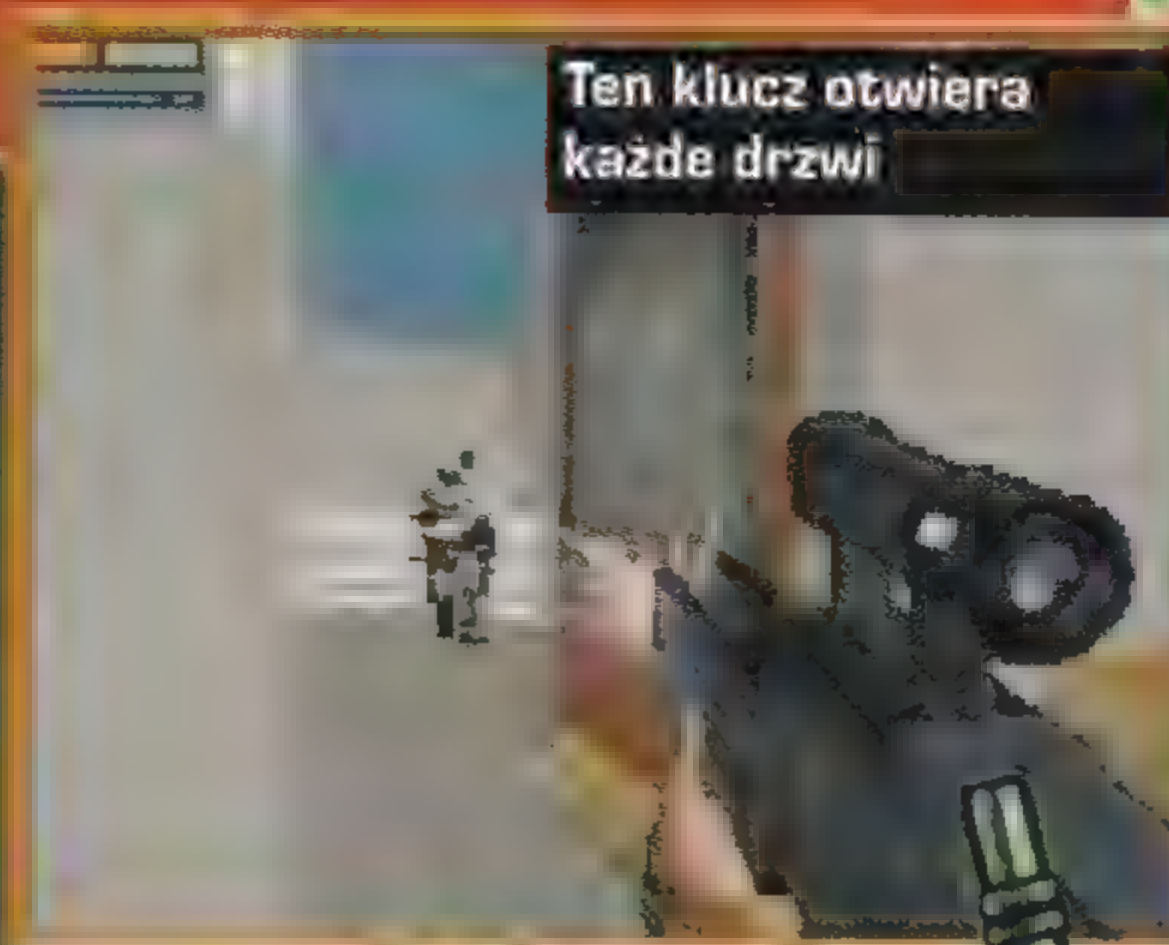
Uwaga! Proszę ustawić się do zdjęcia!

Gdyby Max Payne znał losy pana Ecksa i panny Sever, doskonale by ich rozumiał. Do akcji pcha ich ta sama siła: żądza zemsty

Ecks vs Sever to najnowsza trójwymiarowa strzelanina na GameBoya Advance. Na początku gry wybieramy jednego z dwójki głównych bohaterów. Ma to duży wpływ na rozgrywkę, bo w niektórych misjach agenci występują jednocześnie i rywalizują ze sobą. W jednej z nich grając Ecksem, strzelamy do agentki z karabinu snajperskiego, a gdy gramy jako Sever, kryjemy się przed Jonathanem, rzucając granatami. Wszystkie 12 zadań (razem daje to 24 misje dla dwóch postaci) agenci wykonują w tych samych miejscach, jednak w innych wariantach: z innymi przeciwnikami i celami. Odnajdujemy karty do zablokowanych drzwi, w krótkim czasie opuszczamy zamknięty budynek, po drodze likwidujemy agentów, policjantów lub jednostki specjalne SWAT. Nasi bohaterowie szukają też danych o sobie nawzajem, w niektórych misjach próbując się wykończyć.

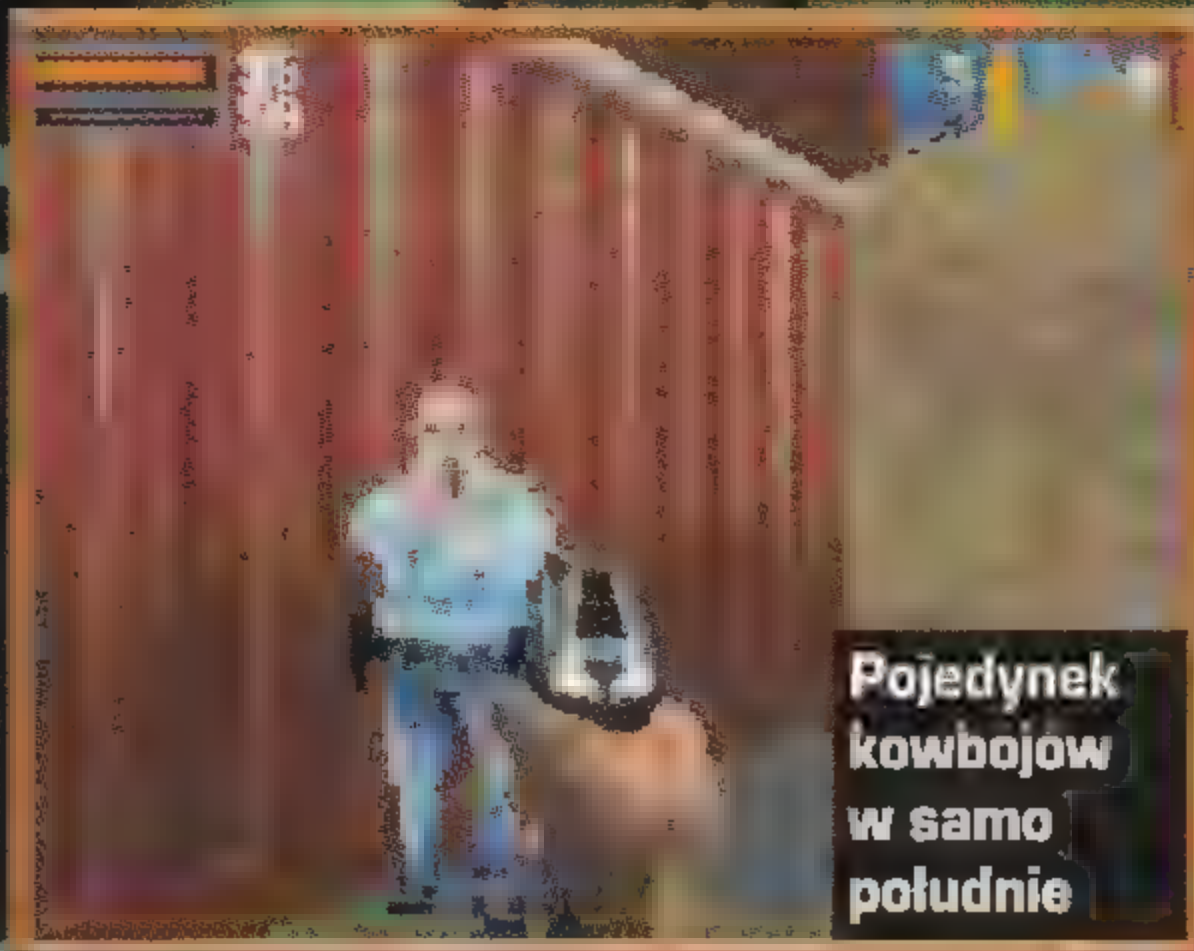
Zabrane dowody przedstawiane są potem na odbywającym się pomiędzy misjami posiedzeniu sądowym. Ma ono miejsce w przyszłości, już po zakończeniu akcji gry. Bohaterowie opisują wtedy swoje historie, wrogów i tłumaczą, jak będzie wyglądało następne zadanie. Udzielają nam także cennych wskazówek dotyczących najlepszego sposobu wykonania misji i coraz głębiej wprowadzają nas w fabułę.

Przeciwnicy w pierwszych misjach nie są wymagający. Często znajdujemy apteczki, podnosimy z ziemi



Ten klucz otwiera każde drzwi

ECKS
ZABÓJCZY



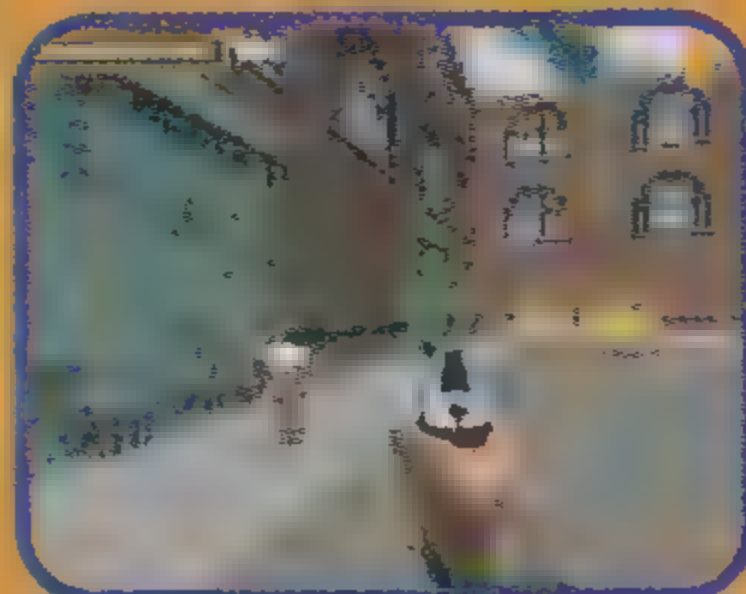
Pojedynek kowbojów w samo południe

smak zemsty i z zapalem biegamy po kolejnych poziomach. Etapy gry są świetnie zaprojektowane, ani za małe, ani za duże. To gra dla twardzieli, którzy palec na spuście trzymają nawet pod koldrą.

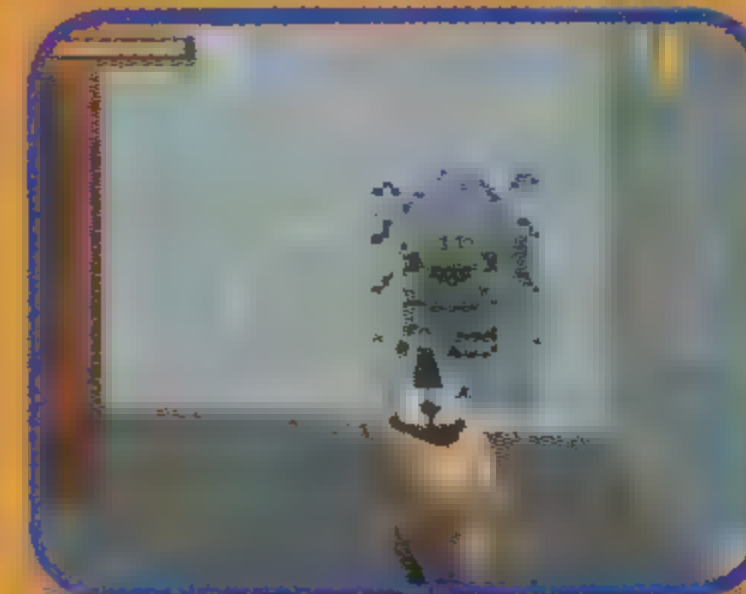
Walczymy we wnętrzach restauracji, barach, w magazynach, na ulicach miasta, hotelach lub w tajnych siedzibach rządowych. Bezszelustnie przekradamy się przez okna, szyby klimatyzacyjne i balkony. Dzięki temu Ecks vs Sever przypomina prawdziwy

ŚRODOWISKO

Tworcy gry z pasją potraktowali swoją pracę, dzięki czemu Ecks vs Sever



Ulicy hydrant, niszczymy go i woda tryska w górę. Jak



Kanały wentylacyjne kryją wiele ciekawostek. Stanowią też najkrótszą



Gdy strzelamy z karabinu w biurowe krzesło, obraca się ono kilkakrotnie.

pojedynek tajnych agentów. Dostajemy się w różne niedostępne miejsca, na przykład do tuneli wentylacyjnych, kłękając, skacząc lub wchodząc po skrzyniach. Strzelamy z pistoletów, karabinów snajperskich i maszynowych, strzelb, uzi i rzucajemy granaty - wszystkie bronie są dopracowane i ładnie wyglądają. Z uzi sypią się nawet łuski pocisków! W ciemnych pomieszczeniach zakładamy okulary termowizyjne. Chodzenie w nich ułatwia nam życie, niestety baterie w tym urządzeniu szybko się wyczerpują.

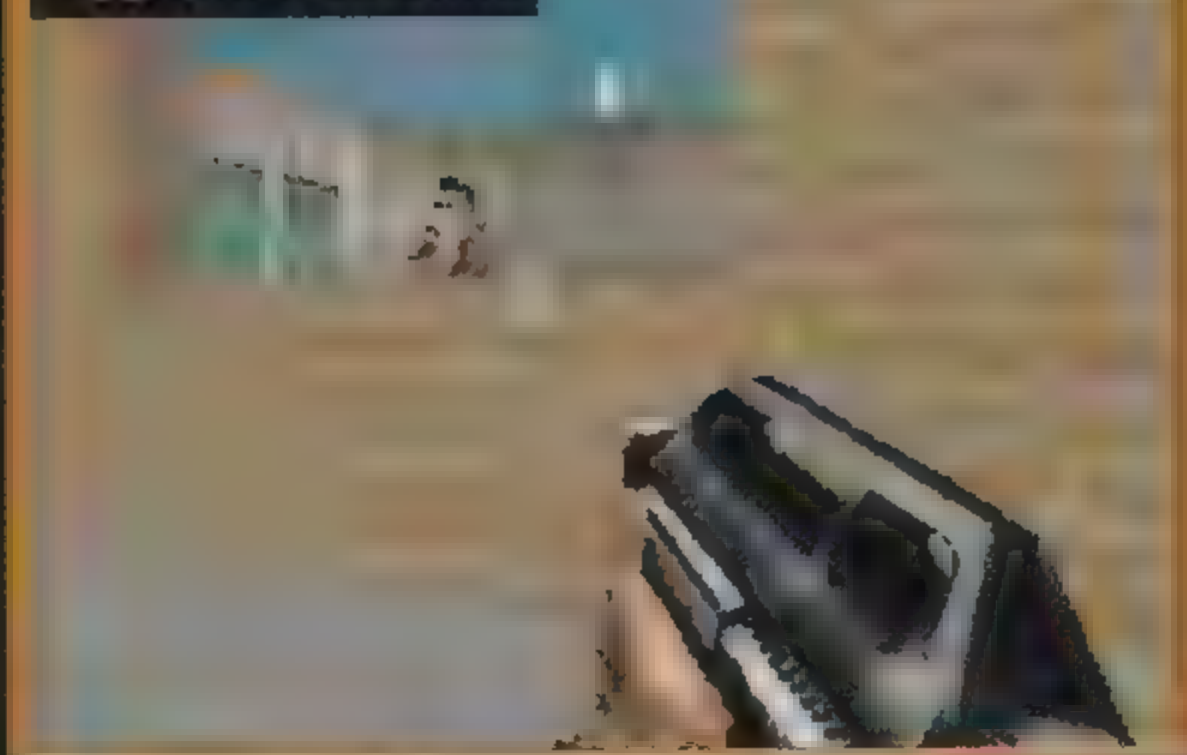
Na naszej drodze stają między innymi zwykli i słabo uzbrojeni policjanci, oficerowie z oddziałów antyterrorystycznych SWAT, którzy zasłaniają się tarczami, strzelając do nas z karabinów maszyno-



A oto strażnik miejski Janusz D.

nam żadnych problemów, tylko przyciski poruszania się na boki są zbyt wrażliwe. Gra została zrobiona specjalnie na mini-konsolkę i to widać. Świetnie wyglądające, ładnie pokolorowane pomieszczenia i tereny wypełnione są znakomicie animowanymi przeciwnikami, którzy trafieni padają jak mistrzowie akrobatyki. Grając, wpływamy na otoczenie poprzez niszczenie lub uszkodzenie jego elementów. Przed misją słuchamy świetnej muzyki, jednak milknie ona, gdy wchodzimy do akcji. Wtedy dobiegają do nas jedynie odgłosy strzelaniny i jęki padających. Ecks vs Sever to świetna gra z wciągającym scenariuszem i klimatem godnym najwyższej oceny. Zemsta dawno nie smakowała nam tak słodko!

Sever zalotnie wygląda z okienka



Kanały ściekowe są zamieszkałe

wych, czy też niezwykle odporni na ostrzał tajemniczy agenci w długich płaszczach.

Niestety nasi przeciwnicy inteligencją nie grzeszą. Często mamy wrażenie, że wrogowie są niemal żywcem wyjęci z dowcipów o policjantach. Strzelamy do ich kolegów, a oni stoją kilka metrów dalej za rogiem jak gdyby nigdy nic. Nie gonią za nami, nie uciekają, gdy wrzucamy między nich granaty, nie koordynują swoich działań. Często po prostu zachodzimy ich od tyłu i grzejemy do nich ile wlezie.

Brakuje możliwości regulowania poziomu trudności, jednak nie jest to wielka wada. Po ukończeniu etapów poznajemy hasła do kolejnych, w tym także do rewelacyjnego trybu wieloosobowego, który jednak wymaga zakupu kilku kartridży.

Sterowania naszym bohaterem (lub bohaterką) uczymy się szybko. Jest intuicyjne i nie sprawia

OCENA

9,4

Genialna

ECKS VS SEVER

Wydawca: BAM! Entertainment
Typ: strzelanina
Cena: 219 zł

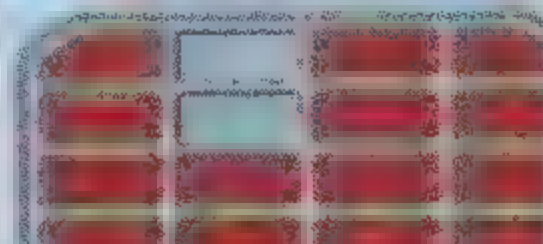
O co tu chodzi: jako jeden z dwójga mścicieli szukamy prawdy na ulicach, w bankach i w szybach wentylacyjnych

Liczba graczy: 1-4
Liczba bohaterów: 2
Poziomy: 24
Przemoc: jest!

UŻYWA

kabla do łączenia konsolk

⊕ Grafika, fabuła, grywalność
⊖ Brak regulacji trudności



TRUDNOŚĆ GRAFIKA GRYWA

SEWER DUECIK

Centrum handlowe, obrotowy karabin maszynowy, dziki tłum uciekający na wszystkie strony i stukot padających łusek.

Marzenie seryjnego zabójcy?

Nie - jedna z misji w tej grze

W niedalekiej przyszłości władzę przejmuje podła Korporacja. Ludzie są coraz bardziej uciskani i wyzyskiwani, organizują więc ruch oporu. Gdy miarka się przebieiera, wychodzą na ulicę i wzniesają zamieszki. Ogłoszony zostaje stan zagrożenia! Mimo tak radykalnie zapowiadającego się początku, State of Emergency jest najzwyczajszą na świecie zręcznościówką - na polu bijatyki, na polu strzelaniny rozgrywająca się w trójwymiarowym środowisku. Do wyboru są dwa tryby gry: Kaos i Revolution. Ten pierwszy to nieskrępowana destrukcja otoczenia na punkty. Za wykonanie zadań - eliminowanie odpowiednich osób zbiera-

rowaliśmy drogę koledze, ten wchodzi do akcji i zabiera się za uzbrajanie ładunku. Tymczasem przeciwnicy wciąż napierają, a my staramy się nie dopuścić do tego, aby weszli do budynku. Kiedy wspólnik kończy swoją robotę, szybko uciekamy z miejsca zdarzenia. Misja kończy się sukcesem, a strzałka na górze ekranu kieruje nas do kolejnego rebelianta, który już czeka z zadaniem. I tyle.

Misji jest łącznie ponad sto pięćdziesiąt. Imponująca liczba, ale zadania są zbyt krótkie i często się powtarzają. Widać, że autorom szybko skończyły się pomysły. Do tego trudniejsze misje rzadko udaje się ukończyć za pierwszym razem, co mocno irytuje.

Przeciwnicy cechują się sprawnością i przebiegłością. A w dodatku występują w mocnych ekipach. Uważamy na nich, ponieważ akcja gry jest niesamowicie szybka. Ciosy zadajemy w mgnieniu oka, a magazynki karabinów opróżniamy w czasie jednej bądź dwóch sekund. Nie ma jednak róży bez kolców - przy tak olbrzymiej prędkości kamera czasami nie nadąża za akcją. A kiedy w trybie Kaos dobijamy do miliona punktów, za plecami mamy dwudziestu uzbrojonych w pałki, bejsbole i noże przeciwników. Przystajemy się bawić, a zaczynamy pocić.

Dzieła zniszczenia dokonujemy przy użyciu potężnego arsenału środków. Nóż, pałka, siekiera, elektryczny shoc-ker, pistolet, uzi, shotgun, AK 47, M16, minigun, wyrzutnia granatów, bazooka, miotacz ognia, koktajl Molotowa... Do wyboru, do koloru. Oprócz tego nasz bohater bez trudu podnosi praktycznie każdy przedmiot i rzuca nim we wrogów. Ukoronowaniem jatkę rozgrywaną się na ekranie jest obcięcie głowy przeciwnikowi, a następnie ciśnięcie jej w wyjący tłum!

Na początku gry mamy dostęp do dwójki bohaterów: byłego policjanta McNeila i członkini ruchu oporu - Libry. Później odkrywamy jeszcze Spanky'ego, Bulla i Freaka. Każdy wygląda nieco inaczej, różni się także zestawem ciosów. Na przykład



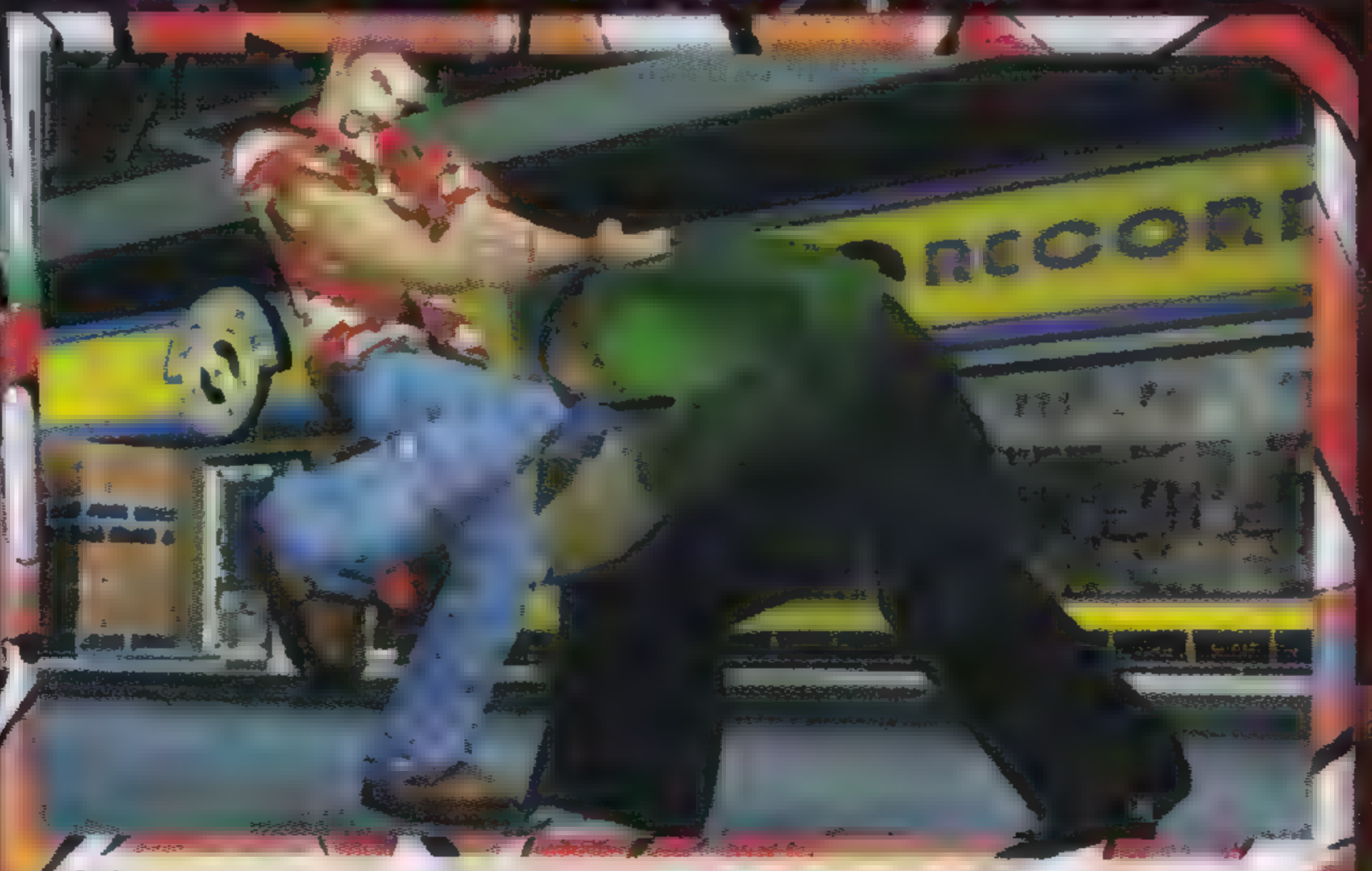
Otwarcie nowej restauracji McDonald's w Ulan Bator wzbudziło żywiołową reakcję mieszkańców miasta

my tutaj dodatkową energię i sekundy. W ten sposób zabawa teoretycznie trwa w nieskończoność, a licznik punktów rozdmuchuje się do niebotycznych rozmiarów. To tak naprawdę główny tryb gry - właśnie na punkty. Oprócz tego jednak bawimy się też w trybie z limitem czasowym. Ustawiamy ograniczenie na trzy lub pięć minut i sprawdzamy, jak wielkich zniszczeń jesteśmy wtedy w stanie dokonać.

Choć w State of Emergency gramy tylko samotnie, to ten tryb idealnie nadaje się do zaproszenia znajomego, posadzenia go przed konsolą i rywalizowania na punkty.

Drugi rodzaj zabawy to Revolution. Jest to dociebiorny nieco na siłę zestaw misji, w którym wykonujemy zadania zlecane przez zwierzchników ruchu oporu. Poruszamy się po terenie misji wśród rozbieganej i panikującej gawiedzi, spotykamy kolejnych członków ruchu oporu i wykonujemy zadania. Raz jest to załatwienie jakiegoś ważniaka, który ucieka z tajnymi papierami, kiedy indziej ochrona hakera łamiącego tajny kod lub kradzież zamianowanych komórek ze sklepu.

Jak wygląda taka akcja? Niestety, prymitywnie. Dostajemy zlecenie ochrony koleżki, który podłożył bombę pod budynek. Idziemy po sapersa i gonimy z nim na miejsce. Po drodze pojawiają się ochroniarze, więc szybko ich załatwiamy. Kiedy już u-



W grze jest tak wiele przemocy i jest ona tak absurdalnie przerysowana, że nie sposób traktować tego poważnie



Upadek Fabryki Jedynych Niezawodnych Piecyków Spirytusowych odbił się dużym hukiem



STATE OF EMERGENCY

SIŁA ZŁEGO: ANTYGLOBALIŚCI

Kiedy zbyt szybko zaczynamy bawic się w wesołego i nie przejmującego się niczym rozrabiakę, interesuje się nami policja. Bardzo dużo policji.



Jedynym wyjściem jest wtedy uzbrojenie się w jakąś potężną spluwę albo natychmiastowa ucieczka, bo robi się gorąco!



Spanky to mały, spasiony latynos, zaś Bull jest wielgachnym, konkretnie przypakowanym Murzynem. Bohaterowie potrafią wykonywać normalne ciosy łączone w krótkie kombinacje, poza tym każdy dysponuje też specjalnym atakiem rażącym wszystkich wokół – ten ostatni przydaje się do wychodzenia z opresji, kiedy otacza nas paru drani. Przeciwnicy reprezentowani są przez ochroniarzy, siły specjalne, tajniaków i członków różnych gangów.

Otoczenie wygląda schludnie. Jest kolorowo, przyjemnie i miłutko. Samochody i budynki ładnie eksplodują, deformując teren i posyłając w powietrze ogień i dym. Dźwięki prezentują się również dobrze. Wszędzie biegają wystraszeni ludzie, słychać gwar i szum. Gdy wysadzamy coś w powietrze, przerażeni cywile zaczynają krzyżeć, a zewsząd dobiegają jęki rannych. Każda broń ma inny odgłos strzału, a łuski spadające na ziemię wydają krystalicznie czysty dźwięk. Do tego wszystkiego przygrywa skoczna muzyczka potęgująca efekt zagrożenia.

Wizytówką gry miała być gigantyczna liczba postaci znajdujących się jednocześnie na ekranie. Autorzy dumnie podają liczbę dwustu pięćdziesięciu. Nie jest to jednak specjalna rewolucja. Takie rzeczy widzieliśmy już chociażby w Dynastii Warriors. Poza tym postacie nie zachwycają detalami – jest tylko kilka często się powtarzających modeli. Niestety, gdy tłum zaczyna się zagęszczać, animacja niebezpiecznie zwalnia.

Autorzy gry zapowiadają nawet do 250 postaci na ekranie naraz. Trochę kiepsko, jeżeli 249 z nich to goniący nas gliniarze

Autorzy postarali się, aby State of Emergency nie wyglądał zbyt realistycznie. Jest coś prawdziwego, ale szybko znika, a projekty postaci przypominają komiksowe szkice – podobnie jak w Grand Theft Auto III. I dobrze – tak potężna dawka przemocy podana jeszcze w realistycznym sosie nie obroniłaby się przed krucjatą przeróżnych organizacji. Tym bardziej że nawet GTA III nie równa się ze State of Emergency w gloryfikowaniu bezzasadnej przemocy. Oczywiście gra jest dozwolona od lat 18 i należy to traktować poważnie. Krótko mówiąc: State of Emergency to prosta, bardzo brutalna gra zręcznościowa dla dorosłych antyglobalistów, którzy potrzebują chwili wytchnienia po męczącym dniu pracy. Jej największą wadę stanowi brak jakiegokolwiek trybu zabawy wieloosobowej.

Roy McNeil = Mack



Odziany w czerwoną koszulę był policjant, który wyrwał się z łap Korporacji. Jego ciosy są solidne, a ruchy pewne. Postać dobra dla początkujących

Anna Price = Libra



Prawniczka nienawidząca Korporacji za ciemiężenie niewinnych ludzi. Jest szybsza niż Mack, ale mniej wytrzymała na ciosy pałek i kijów

Hector Soladio = Spanky



Powolny grubas, były członek włoskiego gangu. Tak się przejął niegodnym postępowaniem Korporacji wobec biedaków, że wyszedł na ulicę

Ricky Trang = Freak



Rodzice Wykręta zostali zabici przez oddziały Korporacji, kiedy ten był jeszcze w szkole średniej. Dobrze walczy wręcz i jest szybki, ale mało wytrzymały

Eddy Raymonds = Bull



Była gwiazda sportu. Kiedyś przeciwstawił się Korporacji, która chciała, by przegrał mecz. Bull niesamowicie mioci łapami, ale jest powolny

OCENA

7,0
bardzo dobryState of
Emergency

Wydawca: Rockstar
Typ: zręcznościowa
Cena: 259 zł

O co tu chodzi: pokonać złą Korporację i wyrwać ludzi z jej jarzma, pałac, niszczyć i wysadzając

Liczba graczy: 1
Liczba poziomów: 4
Misje: ponad 180
Liczba broni: 14
Przemoc: ultrabrutalna

UŻYWA
karty pamięci
8 MB

Do 250 osób na ekranie!
Pozostawia niedosyt

TUDU DOWEN GRAFICA 687W

EMERGENCY

WOJENNY

Witajcie w świecie magii i demonów, w którym wielcy wojownicy dokonują wspaniałych czynów! Nasze ostrze znów wymierzone jest w pierś złego władcy, który na swoich usługach ma zastępy nieumarłych i potworów. Zaraz zrobimy z tym porządek!

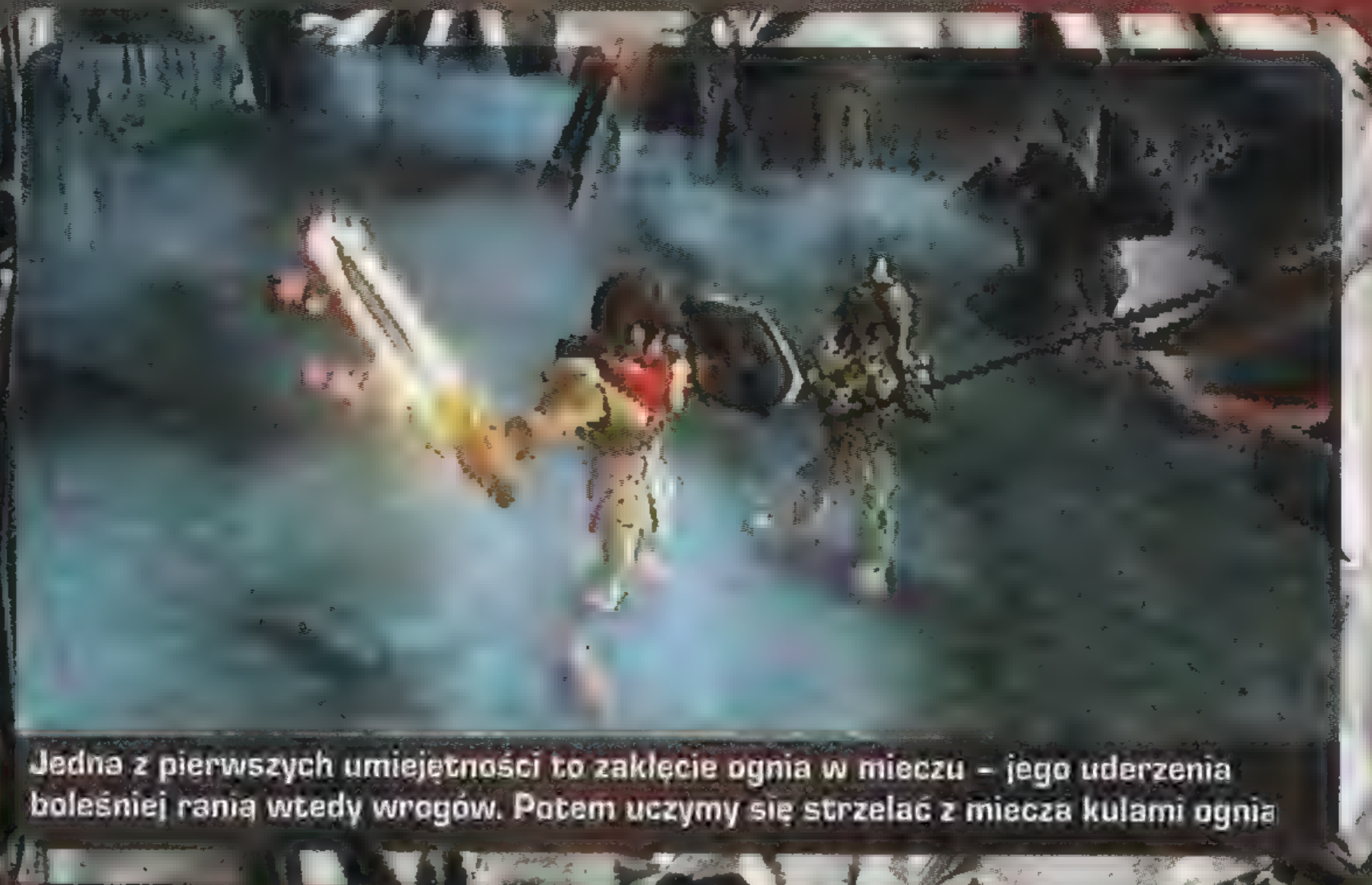
Dzielny wojownik Maximo wyrusza do sąsiedniego kraju, by walczyć o honor i sławę. Gdy wraca do domu ze sporym zapasem jednego i drugiego, okazuje się, że król nie żyje, a władzę przejął niejaki Achille. Mówi się trudno – tak to bywa między królami. Ale Achille porwał i uwięził także księżniczkę, narzeczoną Maxima. Dzielny rycerz szturmując wiec zamek nowego króla, pokonuje jego strażę i... ginie z rąk Achille'a.

Nie, to nie koniec historii. Maximo trafia w zaświaty, gdzie spotyka Śmierć. Po krótkiej rozmowie okazuje się, że Achille zbiera dusze poległych wojowników, które dają mu siłę. A Śmierć bardzo nie

Maximo to gra akcji – trójwymiarowa platformówka pełna walk z wrogami, skakania po przeszkodach, zbierania przedmiotów i odnajdywania ukrytych miejsc.

Przed nami około dwudziestu pięciu poziomów w pięciu światach. Na końcu każdego świata dybie na nasze zdrowie potężny boss. Kierując poczynaniami wojownika, przebijamy się przez stary cmentarz, cuchnące i pełne oparów bagnisko, cmentarzysko pirackich okrętów, krainę duchów i zamek, który nazwę wziął od naszego bohatera – Maximo.

Biegamy, skaczemy i eliminujemy przeciwników mieczem i magią. Kolejne czary i umiejętności zdobywamy na poległych przeciwnikach. Nowe zdolności pomagają nam w walce. Początkowo znamy tylko kilka podstawowych cięć, ale z czasem uczymy się nowych. Możliwość ciskania tarczą we wrogów, dodatkowy cios lub ognisty pocisk to tylko kilka przykładów.

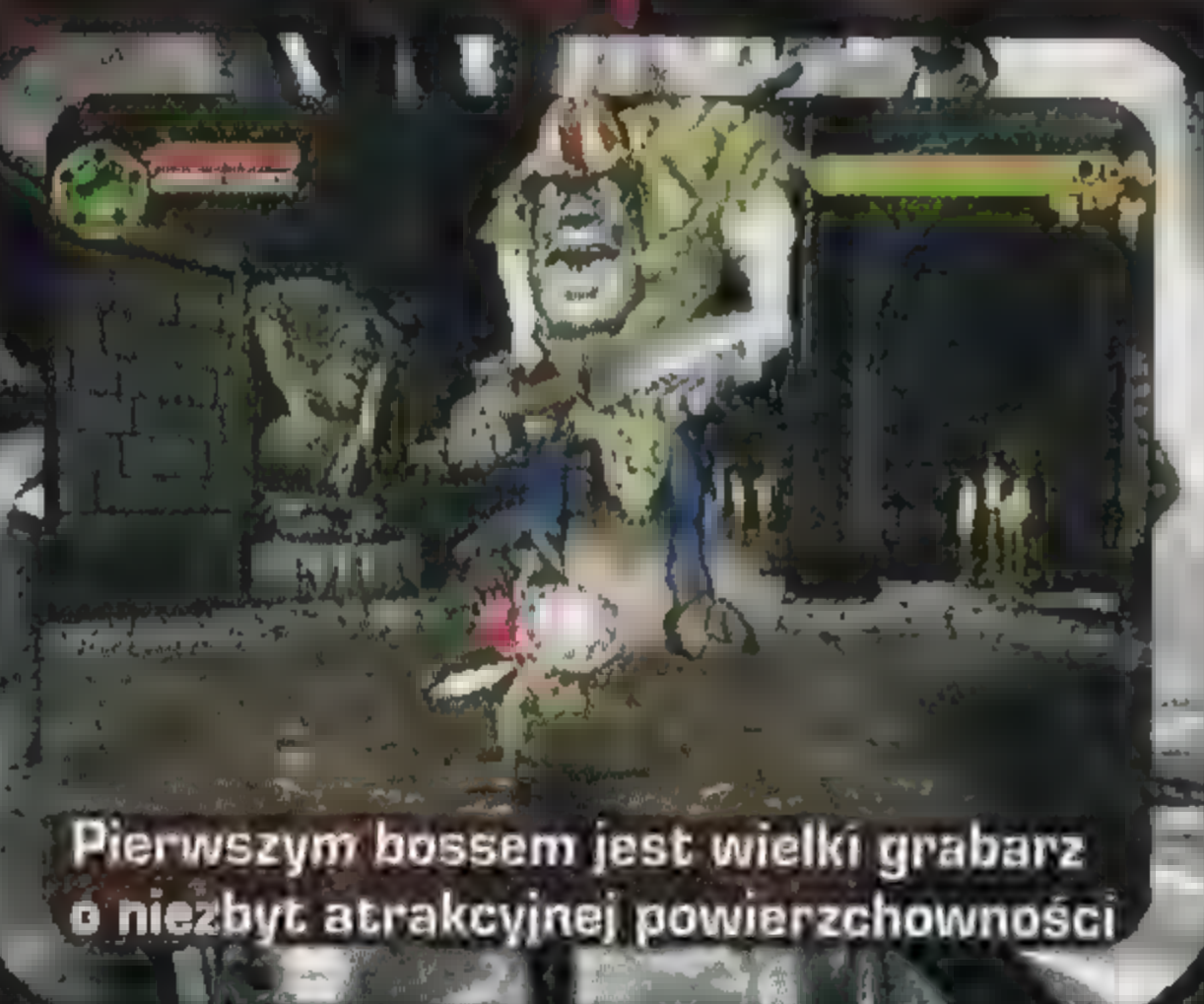


Jedną z pierwszych umiejętności to zaklęcie ognia w mieczu – jego uderzenia boleśniej ranią wtedy wrogów. Potem uczymy się strzelać z miecza kulami ognia.

Piękne, kolorowe poziomy stanowią doskonałe tło dla zmagania bohatera z nieprzyjaciółmi. Każdy ze światów przygotowany w stylistyce znacznie różniący się od innych. Biegając po bagnach, nie sposób nie zauważyć pochylających się roślin, w zamczysku nieraz zachwycamy się freskami na ścianach, a na cmentarzysku pirackich statków wielkie wraże

Witaj w zaświatach, Maximo! Stąd nikt nie wraca, ale tym razem zrobię wyjątek, jeżeli załatwisz dla mnie pewną drobną sprawę...

lubi, kiedy ktoś kradnie uczciwie należące się jej dusze. Na jej rozkaz Maximo powraca więc do świata żywych jako wysłannik Śmierci. Ma załatwić Achille'a.



Pierwszym bossem jest wielki grabarz o niezbyt atrakcyjnej powierzchowności.

odbić swoją ukochaną i uwolnić cztery czarodziejki. Tak rozpoczyna się wielka przygoda, która wyrwa nam z życiorysu kilkadziesiąt godzin.

Sterowanie bohaterem jest precyzyjne, a przy tym – co najważniejsze – Maximo reaguje na komendy błyskawicznie. Kamera czasem szaleje bądź gubi się, ale szybko wraca na swoje miejsce za plecami naszego zucha, gdy wciskamy L1.

Maximo nosi broń, która pod wpływem ataków przeciwników niszczy się, by w końcu rozprysnąć się w drobny mak. A pod pancerną koszulą nasz dzielny wojak ma bokserki w serduszkach! Ciekawe są też czary rzucane na Maxima przez nieprzyjaciół, na przykład zmieniające mu miecz w kij, zmniejszające go do rozmiarów żaby lub odmładzające. Jako bobas biegamy wtedy z grzechotką, modląc się, aby czar przysł, nim ktoś nas zaatakuje.

Podczas gry zbieramy duszki – za każde 50 sztuk dostajemy specjalne monety. Te z kolei okazujemy Śmierci i w zamian za nie dostajemy kolejne życia. Nie warto jednak ginąć, bo Śmierć robi się coraz bardziej zachłanna.

Walka wygląda efektownie – uderzający w tarcze przeciwników miecz krzesze iskry, a trafione szkielety eksplodują deszczem kości i kosteczek.



nie robi na nas kolorowa woda. Wszystko żyje, pulsuje, widoczność jest doskonała, a poziomy niezwykle interaktywne. Nierzadko sam krajobraz zmienia się przed naszymi oczami: na przykład zapada się ziemia lub strzelają w górę fragmenty terenu.

Znakomicie wygląda bohater i jego przeciwnicy – są karykaturalni i raczej bawią niż straszą, choć mówimy tu o szkieletach i zombiakach. Animacja jest fantastyczna, a gra przez cały czas zachowuje się nienagannie – nie ma mowy o żadnych spowolnieniach czy zacinaniu.

Nieprzyjaciele nie stoją w miejscu jak kółki, czekając na Maxima, ale wykonują różne czynności, na przykład rozglądają się, chodzą tu i tam, czasem nawet podśpiewują! W połączeniu ze wspomnianym pięknym wyglądem poziomów daje to piorunujący efekt. Gra wygląda po prostu rewelacyjnie – dosłownie nie odwracamy wzroku od telewizora.

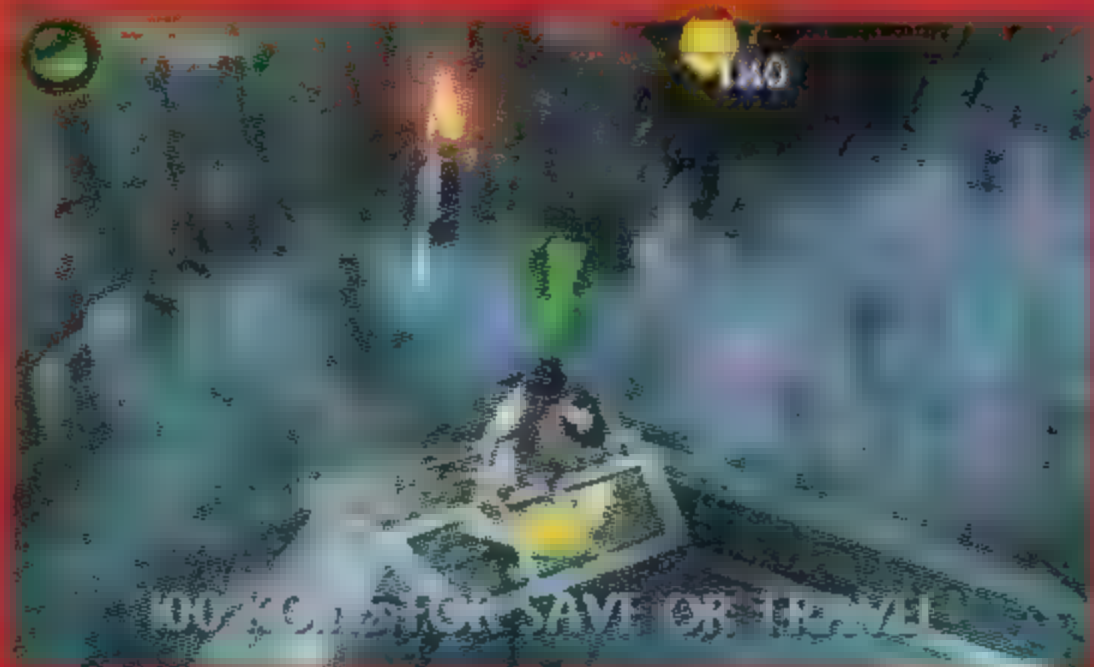
MA

Nieco gorzej jest z dźwiękiem. Niektóre postacie zanim zginą, wygłaszają krótkie kwestie, ale kilka podstawowych odgłosów powtarza się przez całą zabawę. Na szczęście jest też szybka i dynamiczna muzyka, dobrze pasująca do gry. Maximo to świetna gra zręcznościowa, dopracowana w najdrobniejszych szczegółach i dokładnie przemyślana. Jest dosyć trudna, ale wystarczy kilka ćwiczeń, aby nauczyć się radzić sobie z przeciwnościami. PLAYA zachwyciła!

Zachować Maximo

Poważny problem stanowi zachowywanie stanu gry. Jest co prawda sporo miejsc, od których zaczynamy po stracie życia, poza tym kiedy wyczerpują się już życia, mamy jeszcze specjalne monety, którymi okupujemy się Śmierci, ale zapisanie gry na karcie pamięci to inna para kaloszy.

Po ukończeniu pierwszego poziomu gry trafiamy do krainy, z której mamy dostęp do kolejnych poziomów. Odnajdujemy małe oczko wodne i wchodzimy na strzałkę znajdującą się na szczycie schodów. I dopiero tutaj w zamian za sto złotych monet kupujemy prawo do zapisu gry na karcie pamięci.



Stare, ale jare!

Ghosts 'n Goblins - 1985



Na początku była Ghosts 'n Goblins. Gdy w 1985 roku ta gra firmy Capcom pojawiła się na automatach, szturmem podbiła serca graczy, mimo absurdalnego (nawet wtedy!) poziomu trudności. Biegając w prawo i ciskając nożami, król Artur ratował porwaną księżniczkę Ginewrę z rąk podstępnego demona. To całkiem tak jak Maximo.

Udało się. Artur i Ginewra żyli długo i szczęśliwie aż przez trzy lata, kiedy to w 1988 roku firma Capcom zaprezentowała kontynuację - grę Ghouls 'n Ghosts. Znowu pojawia się potężny demon kradnący dusze i po raz kolejny król Artur rusza do boju, tym razem w otoczeniu o wiele ładniejszej grafiki.

Obie gry w swej pierwotnej postaci ukazały się kilka lat temu w Japonii w wersjach na PlayStation, w specjalnych zestawach kolekcjonerskich Capcom's Collection.

Ghouls 'n Ghosts - 1988



OCENA

9,0

genialna

Maximo

Wydawca: Capcom
Typ: zręcznościowa
Cena: 259 zł

O co tu chodzi: mamy pokonać samozwańczego króla Achille'a, uratować księżniczkę i porwane czarodziejki

Liczba graczy: 1
Liczba światów: 5
Liczba etapów: około 25
Liczba czarów: około 50
Przemoc: maksymalna

UŻYWA

karty pamięci
8 MB

+ Świetna grafika i klimat
- Czasami szaleje kamera

TRUDNOŚĆ DZWIĘK GRAFIKA GRAWA

MAXIMO

Duchy, chwata i waleczny Max

HERDY GERDY

Na pierwszy rzut oka: sympatyczna platformówka. Na drugi - sympatyczna i wymagająca myślenia platformówka. Na trzeci - świetna gra

Nie zrażamy się przedwcześnie, słysząc, że gra traktuje o przygodach pasterza. Nie trzeba w niej siedzieć na łączce i pilnować gąsek przy dźwiękach fujarki, choć muzyka rzeczywiście odgrywa w Herdy Gerdy istotną rolę. Jesteśmy tu swego rodzaju Jankiem Muzykaniem - tyle że obywatel bez smutnego zakończenia, a akcja jest o niebo ciekawsza i zabawniejsza.

Wyspą, na której żyje Gerdy, zarządzają pasterze. Najważniejszym wydarzeniem, jakie ma tutaj miejsce, są zawody, w których w szranki stają wielcy mistrzowie pasterskiego kostura. Czempionem ostatniej edycji został niejaki Sadorf, okazał się jednak wrednym typem i szybko stał się tyranem trzęsącym całą wyspą. Nadchodzą wszakże kolejne wielkie zawody i moment, kiedy o tym, kto zostanie nowym władcą, zadecydują pasterskie umiejętności rywali. Największym z konkurentów Sadorfa jest tata Gerdy'ego. Ten pierwszy, jak się jednak okazało, wcale nie ma zamiaru ryzykować rozstania się z ciepłą posadką i potężnym czarzem usypia rywala. W tym momencie do akcji wkracza Gerdy, a wraz z nim my. Naj-



szym zadaniem jest poznanie sekretów fachu, zdjęcie kłatwy z ojca i zdetronizowanie wrednego Sadorfa.

Herdy Gerdy przypomina słynne Lemmingsy, choć tylko w ogólnym założeniu. Naszym zadaniem na każdym z poziomów jest zapędzenie do zagród lub pułapek różnych stworzeń. Oprócz tego zbieramy dzwoneczki oraz inne przedmioty. Najważniejsze są jednak zwierzątka,

którymi się zajmujemy. W grze występuje kilka ras. Jedne są nieszkodliwe, inne - wprost przeciwnie, ale każde zapędzimy w końcu do wyznaczonej zagrody. Najpowszechniejsze są małe, kurczakopodobne Doopsy. Są płochliwe, niesforne i głupie jak lemmingi. Największymi wrogami Doopsów oraz wszystkiego, co nadaje się do zjedzenia, są Grompsy - wielkie, wredne, różowe niedźwiedzie. Nawet pasterze nie czują się przy nich bezpieczni - miśki potrafią im mocno przywalić.

To podstawowa zależność, ale jest ich jeszcze wiele, bo i ras zostało sporo - w tym: Bleeps (fioletowe miśki), Hoks i Honklings (małe, żółte,

plywające zwierzątka), Ants (mrówki), Blurps (stworki, które fatalnie wpływają na trawienie Grompsów) i Grimps: agresywne, wszystkożerne potworki.

Każda rasa ma swoje ograniczenia. Jedne potrafią pływać, inne toną po wpadnięciu do nawet najpłytszej wody; niektóre bez szwanku spadają ze sporej wysokości, inne przy takim upadku giną. Weźmy na przykład Grompsy. Te wredne kreatury są wielkimi indywidualistami i nie znoszą swych pobratymców - każde spotkanie kończy się bójką. Bleepsy uwielbiają muzykę i za głosem fletu idą wszędzie (nawet w wodę, w której giną). Z kolei Antsy dzielą się na szczepy: każdy z nich ma własnego cobosza i tylko za nim może się poruszać. Cobosze nie grożą jednak zjedzeniu przez Grompsa (podobnie jak prawie wszystkim innym stworzeniom). I tak dalej.

Podczas rozgrywki wyszukujemy wrogów, dla stwórków, omijamy przeszkody i usuwamy

Miśki lubią wszystko sobie wyjaśnić



Opublikowane pośmiertnie pamiętniki Krzysia rzuciły nowe światło na wydarzenia w Scumilowym Lesie



PASANIE NA EKRANIE

zagrożenia. A wszystko po to, aby jak najwięcej zwierząt trafiło do zagród. Tutaj także trzeba uważać, bo na przykład Gromps złapany w potrzask tuż koło zagrody dla innych stworzków zaczyna je wyjadać. Cwaniak robi to za pomocą wędki i nic nie jest w stanie go powstrzymać – raz złapane stworki nie opuszczają już zagród. Nagrodą za nalapanie odpowiedniej liczby istot jest otwarcie drogi do następnej krainy.

W trakcie zabawy znajdujemy kilka przydatnych przedmiotów. Dzięki magicznym butom szybciej biegamy i wyżej skakujemy, grający palik zbiera w grupkę czule na muzykę stworki, melodia wygrana na magicznej fletni ciągnie za nami niektóre zwierzątka, a zadęcie w magiczny róg – rozgania je (tylko Grompsy nie uciekają, a wręcz przeciwnie...).

Trochę to wszystko skomplikowane, ale Herdy Gerdy nie rzuca nas od razu na głęboką wodę. Na kilku pierwszych poziomach stopniowo zapoznajemy się z zasadami, jakimi rządzi się gra, a dzięki prostym zadaniom szybko zaczynamy chwytać, o co chodzi.

Grafika jest kreskówkowa, czytelna i przyjemna w odbiorze. Świetnie pasuje do klimatu gry. Fajnie jest poprzyglądać się przez chwilę bójce Grompsów czy temu, jak wyławiają z zagrody inne stworzenia – animacja jest na znakomitym poziomie. Plansze, które zwiedzamy, są

Przed otwarciem sieci swoich słynnych restauracji pułkownik Sanders jawił się jako prawdziwy przyjaciel kurcząt



ogromne, zachwyca nas mnogość szczegółów i wysmienita widoczność. To się bardzo przydaje, bo nieraz wchodzimy na pagórki, z których obserwujemy otoczenie i planujemy kolejne posunięcia. Tu i tam fruują motylki i ptaszki, w sadzawkach taplają się żaby, a po łąkach hasają zajęczki. Jediną wadą jest tak zwana inteligentna kamera, która czasami przelacza się na najmniej odpowiedni widok w najbardziej nieodpowiednim momencie. Daje się ją jednak na szczęście opanować.

Dźwięki i melodie towarzyszące zabawie świetnie splatają się z resztą gry w spójną i nierozrwalną całość, umiejętnie potęgując lub zmniejszając napięcie. Wszystko w tej grze ma swoją przyczynę i skutek. Zależności pomiędzy gatunkami są proste, ale dzięki temu łatwe do zrozumienia i wykorzystania. Grafika i dźwięk nie odbiegają poziomem od ani-

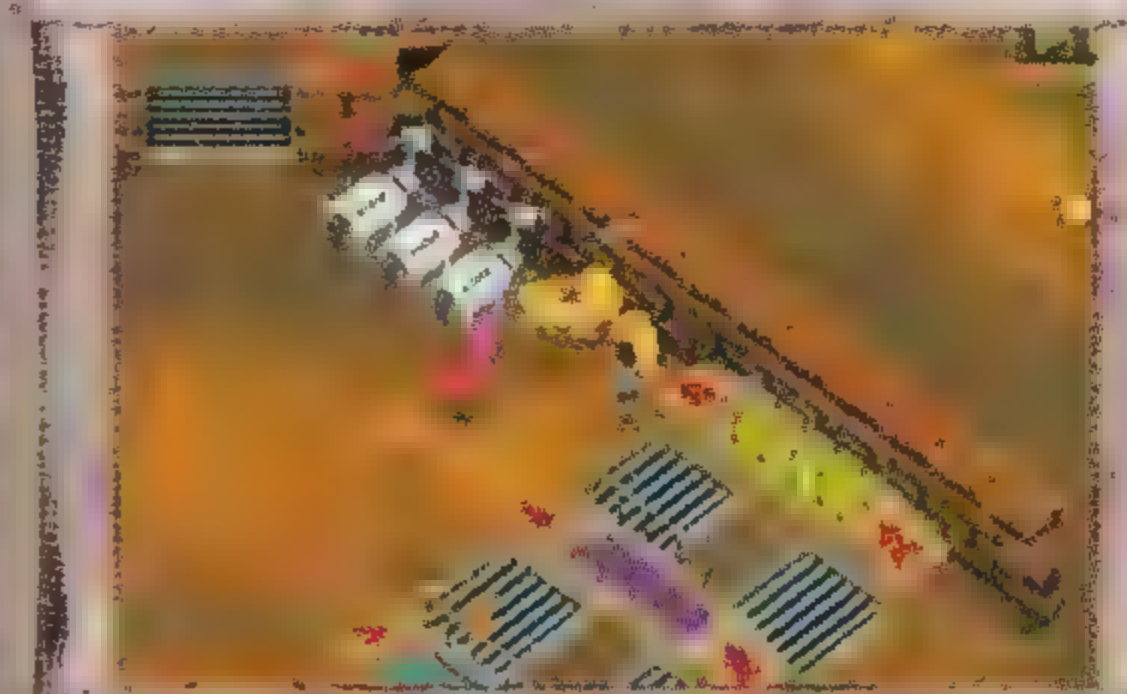
mowanych filmów Disneya. Dodatkową zaletą jest uświadomienie graczom, że takie zależności występują też w prawdzi-



Niewiele potrzeba, aby rozgniewać Grompsa

wej przyrodzie. Gra z pozoru przeznaczona dla najmłodszych okazała się czymś więcej niż tylko prostą platformówką, w której powinniśmy zebrać to czy tamto. Przy Herdy Gerdy dużo myślimy, a jednocześnie bawimy się – i to świetnie.

Ja, pasterz



Gra Sheep na PlayStation i pesery opowiadała o kilku stadach głupich owieczek i prowadzących ich przez niebezpieczeństwa pasterzach. Fajna.

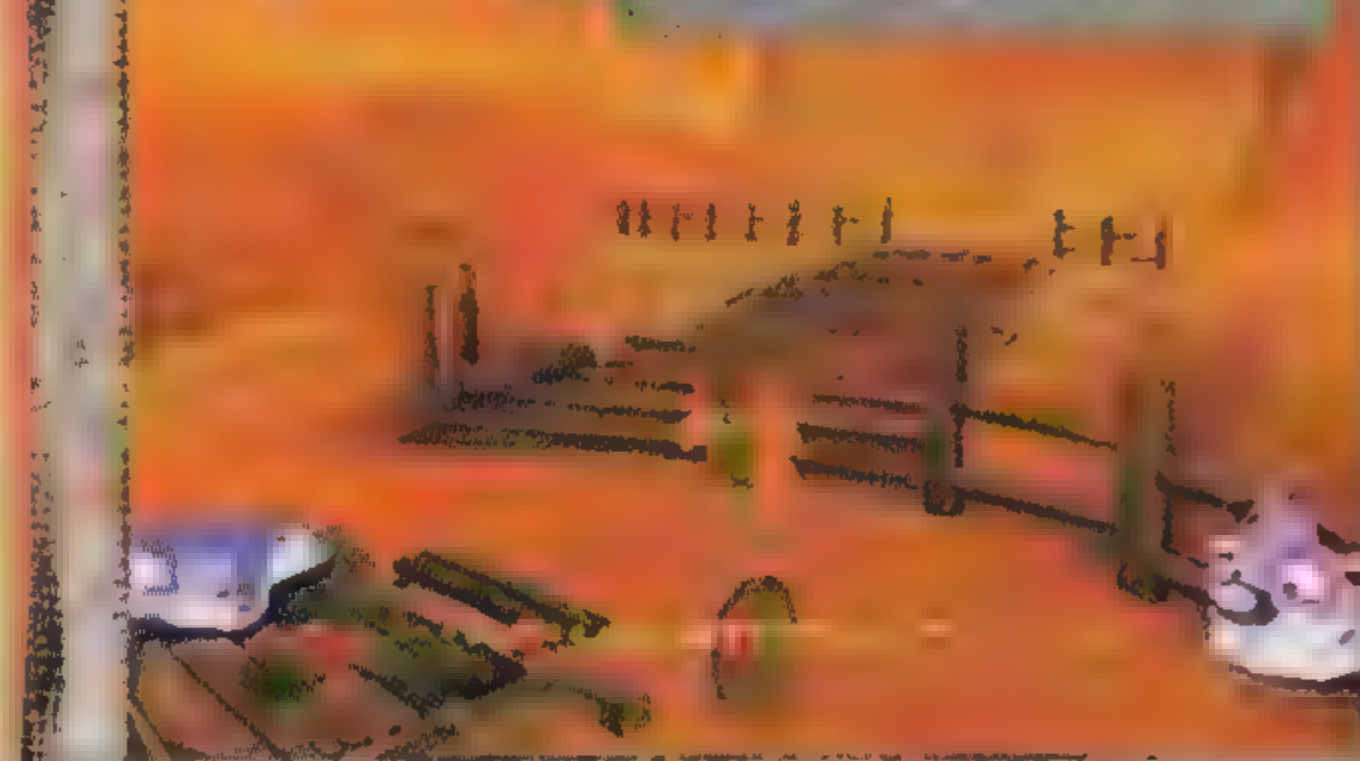


Sheep, Dog 'n' Wolf na PlayStation. Chodziło w niej raczej o podkradanie owiec niż o ich zaganianie. Ale był wradny jak Gromps pies pascarski.



A w Harvest Moon wypasanie zwierząt jest potrzebne do solidnego prowadzenia gospodarstwa. Jak widać, pasterza nie gęsi i swoje gry mają...

O zmierzchu i świcie zachwyca się kolorami



Co jest czym czego?



Instrument lub przedmiot, który właśnie znajduje się w posiadaniu pastuszka

Tutaj widzimy liczbę stworzków przebywających na danym poziomie

Mapa pokazuje naszą wyspę. Dowolnie zmieniamy jej skalę: przybliżamy albo oddalamy

W tym okienku widzimy liczbę odnalezionych na danym poziomie dzwoneczków

Stopień ukończenia poziomu, przesuwa się w zależności od naszych postępów

OCENA

8,8
celująca

Herdy Gerdy

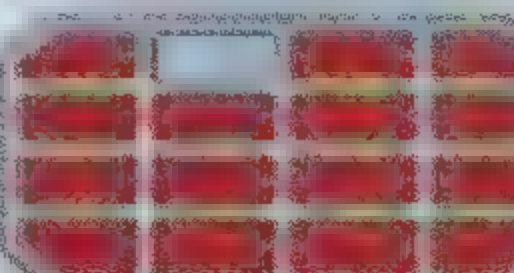
Wydawca: Eidos Interactive
Typ: platformowa
Cena: 259 zł

O co tu chodzi: zaganiamy stworki do zagród i pomagamy Gerdy'emu w odczarowaniu ojca i pokonaniu Sadorfa

Liczba graczy: 1
Liczba poziomów: 24
Liczba stworów: 8
Przemoc: Grompsy się biją!

UŻYWA
karty pamięci
8 MB

Fajnie jest być pasterzem
Kamera czasami szwankuje



TYTUŁ OBIŁEK GRATIS GRYW

Był, jest i będzie

Nasz przyjaciel kaczor Donald wystąpił już w tej grze na kilku platformach. O wersji na PlayStation pisaliśmy w PLAYU nr 3/2001. Własnym wydarzeniem przygod dziełnego Donalda cieszyli się także posiadacze Nintendo 64, GameBoyów Color i nawet Dreamcastów. To jednak nie koniec. Donald powróci w wielkim stylu na początku maja. Na konsoli w kształcie zoster, czyli GameCubie!

GameBoy Color



Nintendo 64



PlayStation



Donald Duck

Quack Attack

Kaczor Donald, bohater dzieciństwa wielu z nas, ma szansę zdobyć nowych fanów w grze ze swoim udziałem

Naszycy przyjaciele z lat dzieciństwa – myszkę Miki lub kaczora Donalda zastępują już nowi bohaterowie – niektórzy rodem z Japonii. Mimo to gra z sepleniącym kaczorem Donaldem w roli głównej przypomni nam najlepsze lata spędzone przed telewizorem i na potajemnym czytaniu komiksów wieczorami, pod kołdrą.

Jak się dowiadujemy z filmu wprowadzającego do gry, sam Donald nie wpadł tym razem w żadne tarapaty. Stało się coś o wiele gorszego! Jego ukochana Daisy została porwana przez Merlocka. Aby ją uratować, Donald przemierzy cały świat. A kółeczka, które zbiera kochliwy kaczor, potrzebne są do maszyny, którą zbuduje jego kuzyn – wynalazca.

Donald Duck Quack Attack to klasyczna platformówka w najlepszym stylu.

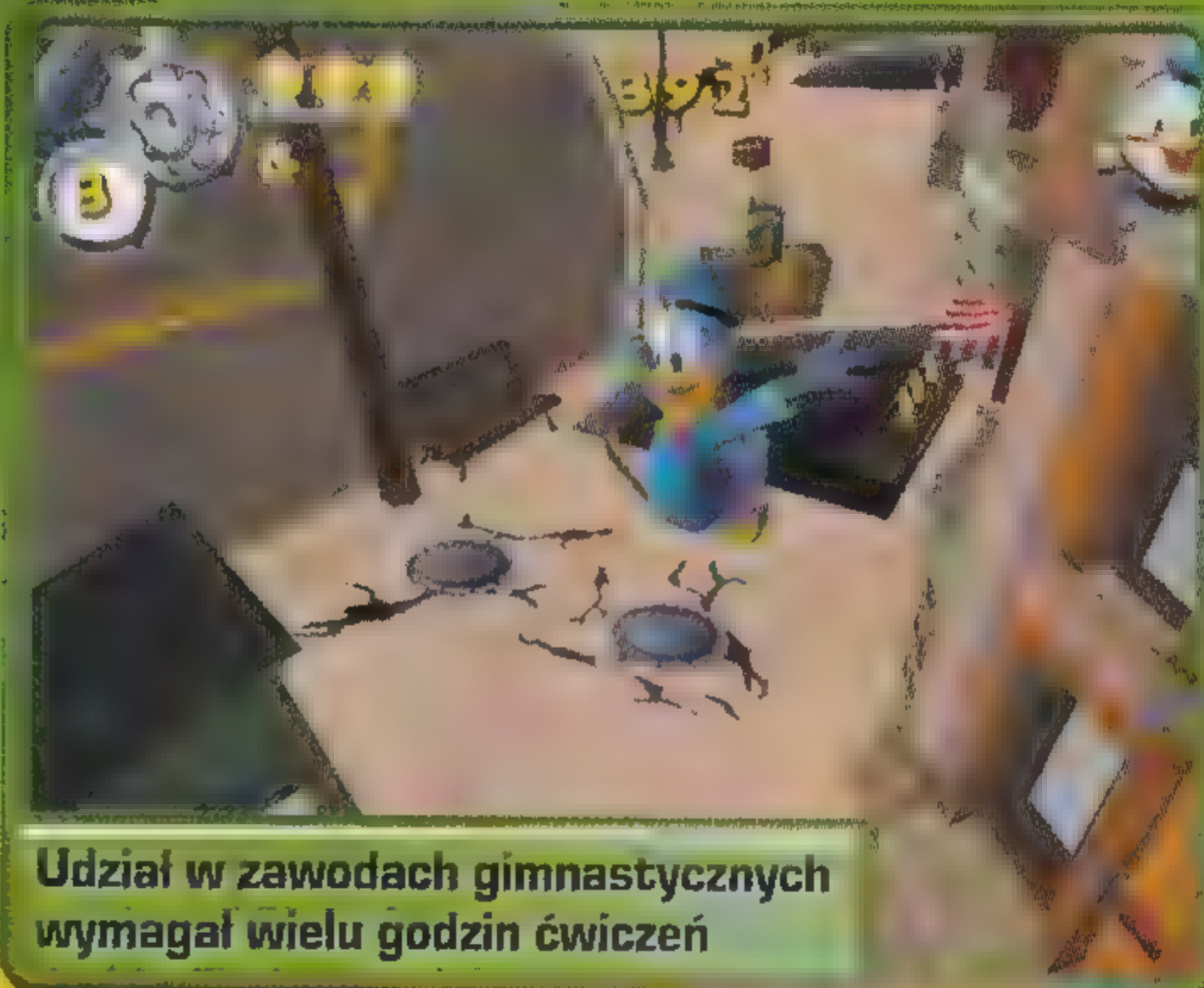
Wielbiciele przygód liska Crasha (który, jak wskazują

ostatnie badania, nie jest wcale liskiem, ale szczeniowatym torbaczem) znajdują tu znane i lubiane patenty – dziury w ziemi, licznych wrogów i całe mnóstwo niespodzianek.

Firma Ubi Soft ulepszyła jednak to, co już znamy – w ziemi dalej są dziury i wyrwy, ale kiedy w nie wpadamy, nie dzieje się nic złego. Ba, czasem jest to nawet całkiem korzystne – znajdujemy tam kółka zębate pełniące tu funkcję jabłek z Crasha (jak wskazują ostatnie badania, to wcale nie są jabłka).

Na naszej drodze staje wielu wrogów i wiele przeszkód. Tych pierwszych omijamy albo niszczymy celnym skokiem na plecy, a przeszkody... Czasem warto wpaść na kaktusa. Wtedy Donald wścieka się, gwałtownie przyspiesza i na chwilę staje się nietykalny. Wygląda to świetnie – przed oczami stają nam najlepsze momenty z kreskówek! W dodatku dzięki takiej chwili wściekłości szybkonogi kaczor dociera w miejsca, w które nie dałby rady dotrzeć normalnym krokiem.

Poziomy zachwycającymi do dobrymi projektami, są bardzo kolorowe, ale nie pstrokate.



Udział w zawodach gimnastycznych wymagał wielu godzin ćwiczeń

Co prawda nie mamy pełnej swobody poruszania się w ich obrębie, tak jak w grach z serii Spyro, ale Donald Duck Quack Attack jest przecież klasyczną platformówką. Tutaj konieczne jest dokładne poznanie drogi, którą pójdziemy.

Oczywiście, nie wszystko jest nam podane na tacy: na niektórych poziomach nie wystarczy dużo skakać i zbierać kółka zębate, przydaje się także zdolność do szybkiego planowania – teren zmienia się co chwilę i tylko refleks chroni nas przed upadkiem z latającego materaca.

Gra składa się z ponad dwudziestu poziomów – większość jest dostępna od razu, ale wejścia do niektórych odnajdujemy podczas zabawy. To sprawia, że mamy ochotę sprawdzić każdą możliwość i wielokrotnie wracamy do gry – bardzo nam to rozwiązanie odpowiada.

Gra zajmie nam kilka, jeśli nie kilkanaście wieczorów. Każdy wielbiciel platformówek powinien już zakładać buty i biec do sklepu po swój egzemplarz gry. Zwłaszcza że polski wydawca proponuje ją teraz w naprawdę korzystnej cenie, podobnie jak wersję na PlayStation. A to nam się bardzo podoba!

OCENA

7,0

Donald Duck
Quack Attack

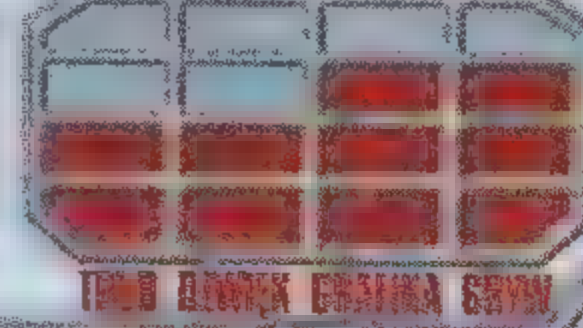
Wydawca: Ubi Soft
Typ: zręcznościowa
Cena: 99 zł

o co tu chodzi: biegamy po świecie, zbieramy przedmioty, pokonujemy przeszkody, a wszystko w imię miłości

Liczba graczy: 1
Liczba poziomów: 24
Przemoc: kaczorowa
Przyjemność: duża

UŻYWA
karty pamięci
8 MB

+ Dobra i długa gra
- Nic nowego nie wnosi



TIP: Dobra gra, dobra gra

Prześni
mnie gonić,
ty sprężyno!



Wschodnie sztuki walki prezentowane przez Donalda nie zrobiły wrażenia na farmerze



INSPECTOR GADGET

Detektyw cyborg, pies mądry jak człowiek i genialna dziewczynka ruszają do walki z niebezpiecznym szaleńcem. A to wszystko w grze na GameBoy Color!

Nawet jeśli nie oglądaliśmy serialu z sympatycznym angielskim detektywem dysponującym licznymi niezwykle gadżetami i umiejętnościami, zabawa nam się podoba. Przekonujemy się o tym już na początku, kiedy czytamy wprowadzenie i lądujemy na wyspie Złego Pana. Ta gra po prostu dobrze wygląda – grafika jest ładna i wyraźna, postacie świetnie animowane, a poziom trudności odpowiednio dobrany.

Podczas zabawy znajdujemy wiele przedmiotów. Nie głowimy się, do czego służą, bowiem na ekranie pojawiają się objaśnienia. Jedne gadżety dodają nam energii, a dzięki innym łatwiej radzimy sobie z przeciwnikami albo przechodzimy do dalszych, niezbadanych części wyspy. Najciekawszym elementem gry jest możliwość



Kilkanaście ciekawie wyglądających poziomów, hasła służące do zapamiętywania postępów w grze oraz świetny pomysł z podziałem na role to główne zalety Inspector Gadgeta. Oczywiście nie zapominamy o długim czasie zabawy – pokonanie Złego zajmie nam wiele dni!

Ta gra podoba się nam niezmiernie i jesteśmy przekonani, że oczaruje też każdego, kto ją zobaczy. To przemyślana, ładna, bardzo dobra produkcja – a takie PLAY poleca

OCENA

8.0

INSPECTOR GADGET

O co tu chodzi: zwiedzamy wyspę – siedzibę Złego, walczymy z nim i jego licznymi stugusami

Ciekawa gra

Niezbyt szybka akcja



nowy...

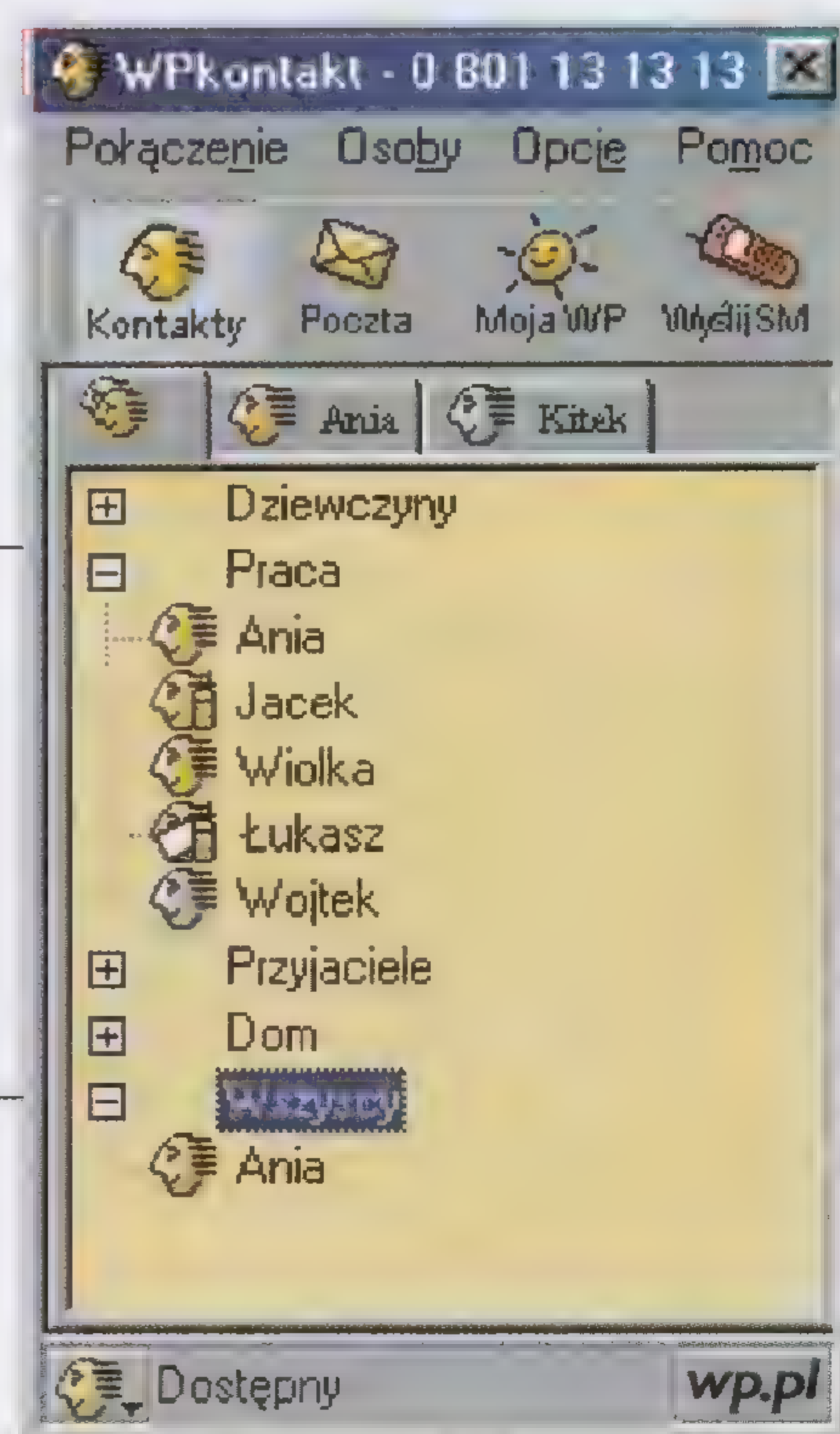
kontakt.wp.pl

Kontakt, nowy komunikator, jest po to, abyś Ty i Twoi znajomi na całym świecie mogli się swobodnie porozumiewać. Kontakt sam sprawdza - i natychmiast informuje - kto z twoich przyjaciół jest akurat przy komputerze. Gdyby nie był - nie ma problemu, możesz do niego wysłać sms-a. Nie przeszkadza mu, że Olek albo Maggie używają innych komunikatorów - Kontakt dogada się z nimi. Dzięki niemu, prześlesz Twoje ulubione pliki o mega - rozmiarach, które nie przechodziły dotychczas pocztą elektroniczną. Ma także wiele innych korzyści, a wszystko po to, byś łatwo mógł „złapać” nowy kontakt...

Wejdź w kontakt.wp.pl. Nowy komunikator w Wirtualnej Polsce.

Kontakt z innymi komunikatorami

Przesyłanie mega plików



Darmowe SMS-y

Rozmowa w czasie rzeczywistym

Potrafi mówić

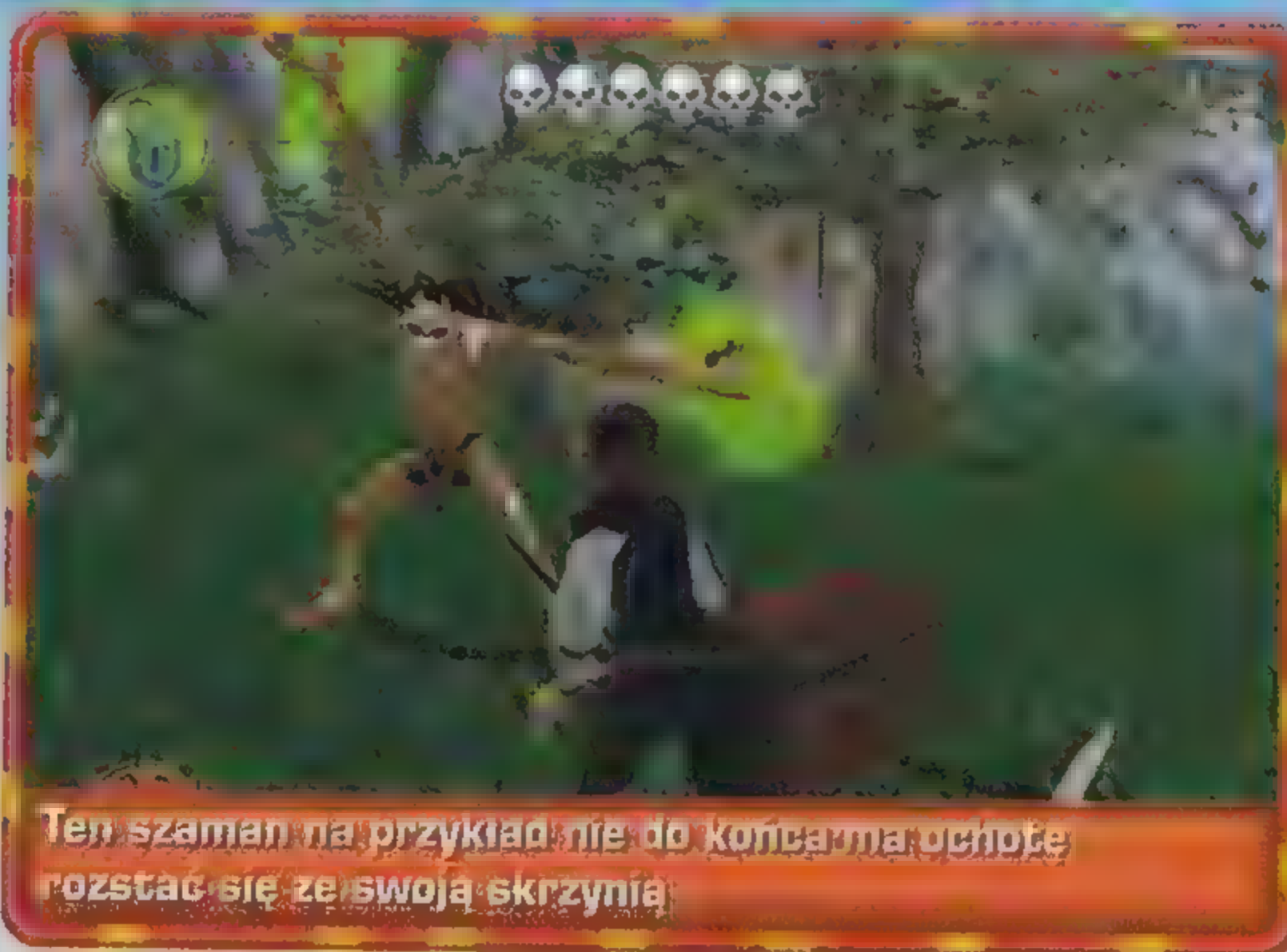


Pirates

THE LEGEND OF BLACK KAT

PIĘKNEJ KOBIECIE TRUDNO SIĘ OPRZEĆ. SZCZEGÓLNIIE KIEDY STRZELA Z ARMAT I DOSKONALE FECHTUJE

Do gry wprowadza nas intro, w którym ojciec głównej bohaterki, Katariny, ginie z rąk złego i żądnego władzy pirata. Matka dziewczyny była najslynniejszą „piratką” swoich czasów, jej ostatnim życzeniem było, aby Kat odwiedziła jej grób. Do wykonania zadania przystępujemy w trybie natychmiastowym, bowiem płonący dom wali nam się na głowę, a kaskaderski skok przez okno, mimo iż efektowny, rzuca nas prosto w ręce oprychów grasujących po wyspie.

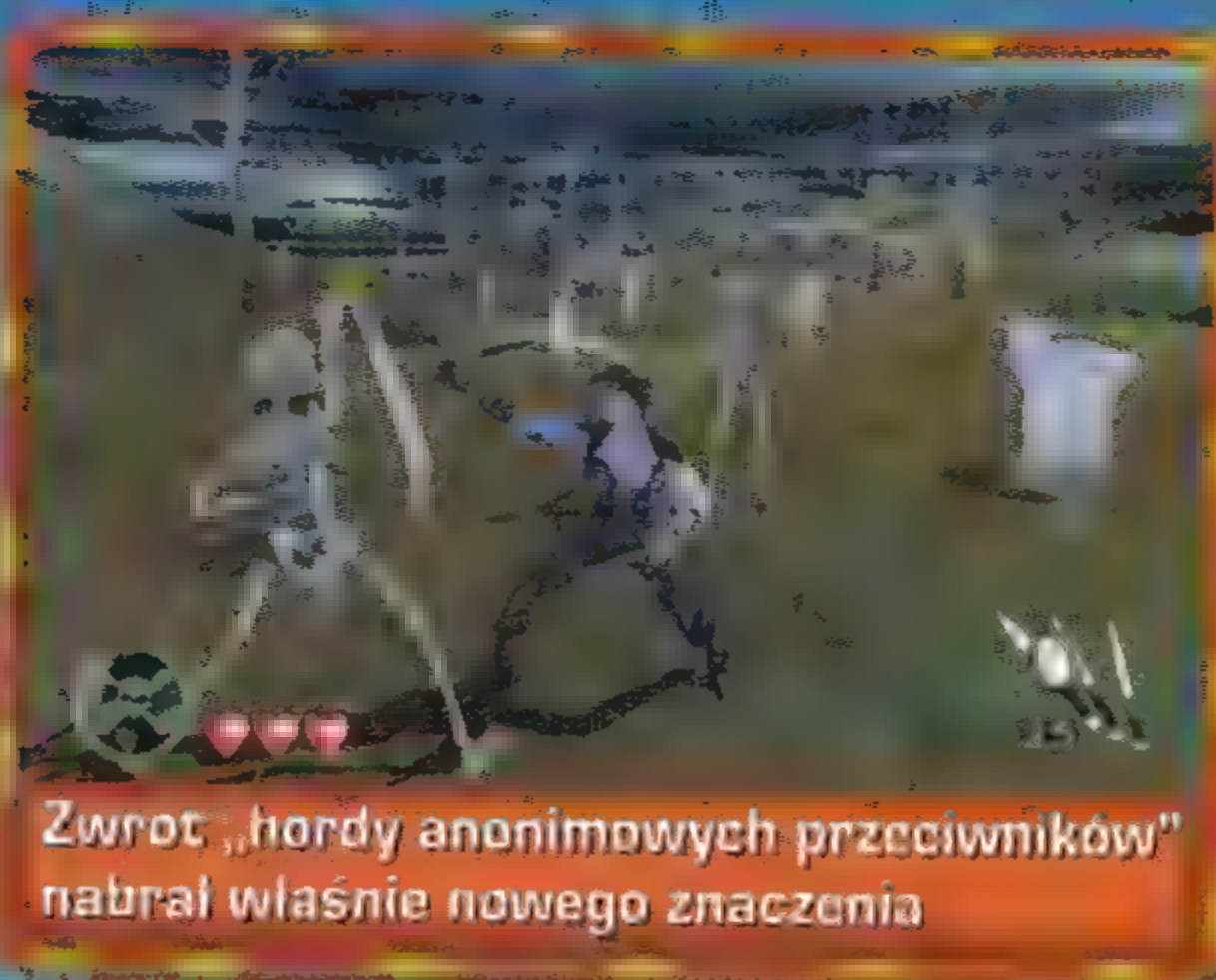


Ten szaman na przykład nie do końca ma ochotę rozstać się ze swoją skrzynią

Gra podzielona jest na dwie główne części. W pierwszej zwiedzamy rozmaite wyspy i wysepki, chodząc pieszo. Pacyfikujemy przy tym liczne stworzonka. W rozgromieniu całego tałatajstwa pomagają nam sztylety i miecz Kat, którymi to zarówno blokujemy, jak i atakujemy. Niestety, cięć jest tylko kilka. Łączymy je w pięcioelementowe kombo lub po nalożeniu odpowiedniego wskaźnika wykonujemy cios specjalny.

W dalszej części gry znajdujemy nowe miecze, ale różnią się one jedynie wyglądem i zadawanymi obrażeniami. Nie uczymy się żadnych nowych ciosów ani umiejętności. Znajdujemy też sztylety do rzucania, małe beczułki z prochem

Walki okrętów są fajne i efektowne. Z reguły jednak taki pogląd reprezentuje tylko jedna z załóg



Zwrot „hordy anonimowych przeciwników” nabral wreszcie nowego znaczenia

i magiczne przedmioty, między innymi figurki Tiki rażące wrogów lodem, błyskawicami lub innymi żywiołami. Katarina wykonuje też podwójny skok, ale jest on mało przydatny i wygląda nienaturalnie. Kiedy nudzi nam się niszczenie wrogów, zaczynamy szukać skarbów. Część znajdujemy w wolno stojących skrzynkach, a część wykopujemy spod ziemi, używając szóstego zmysłu. Skrzynki wymagają różnych kluczy (kamiennego, kryształowego i tak dalej). Dostajemy je za wykonywanie prostych zadań przyjmowanych od napotkanych postaci.

Zazwyczaj na ostatniej wysepce każdego z archipelagów czai się boss. Wystarczy, że odnajdujemy jego czuły punkt i tniemy co sił.

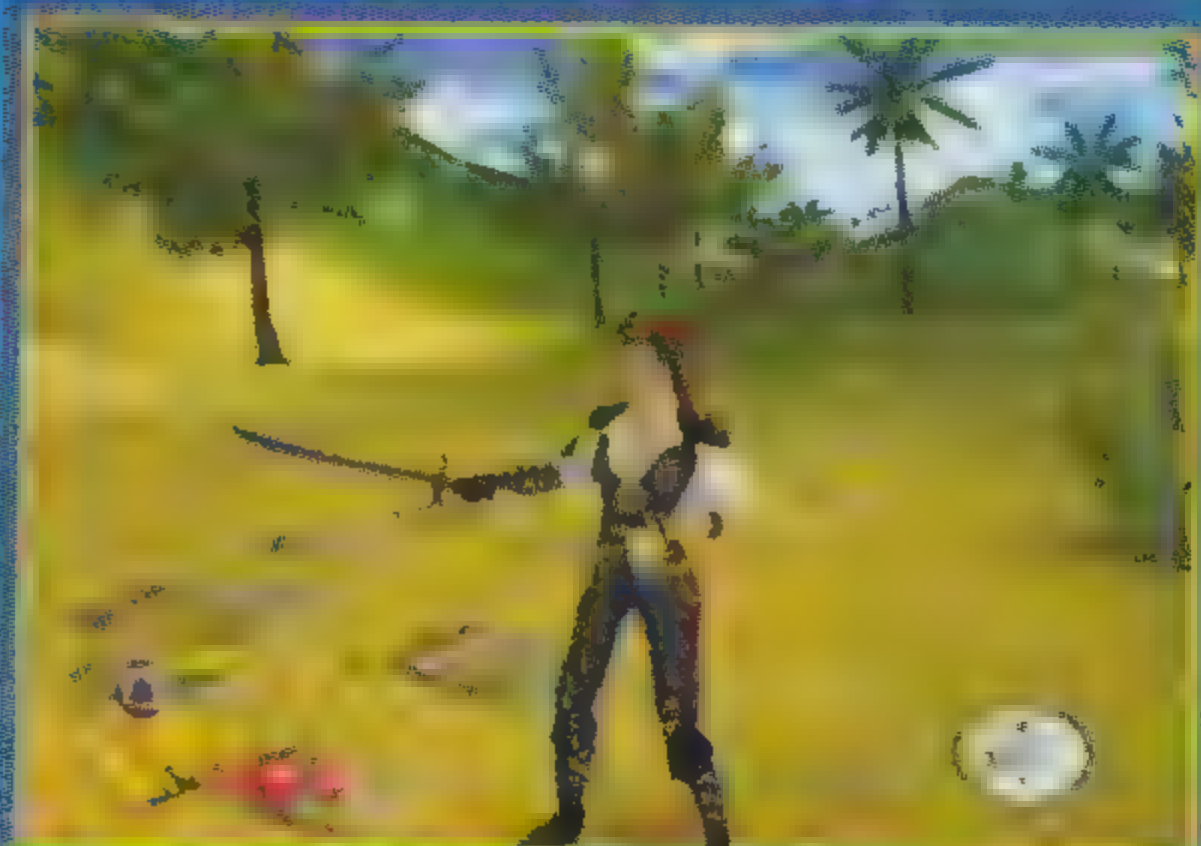
Drugą część gry stanowi żegluga. Wskakujemy na statek Katariny i pływamy wśród malowniczych wysepek. Naszym głównym celem jest zatapianie wrogich okrętów. Oswojenie się z walką wymaga czasu – okręty płyną do przodu, a strzelają w bok. Dowolnie obracamy kamerę, ale trudno jest znaleźć widok, w którym

wszystko jest czytelne. Dlatego często strzelamy na wyczucie. Zabrakło elementów taktycznych i zazwyczaj zwycięstwo zależy od tego, czy mamy większy statek i więcej dział na pokładzie. Na niektórych wyspach wyzwalamy forty zajęte przez wroga. Dysponują one ogromną siłą ognia, więc ostrożnie podpływamy na granicę ich strefy rażenia i obsypujemy gradem kul. W wyzwolonych fortach naprawiamy statki oraz kupujemy przedmioty przydatne w morskich bitwach.

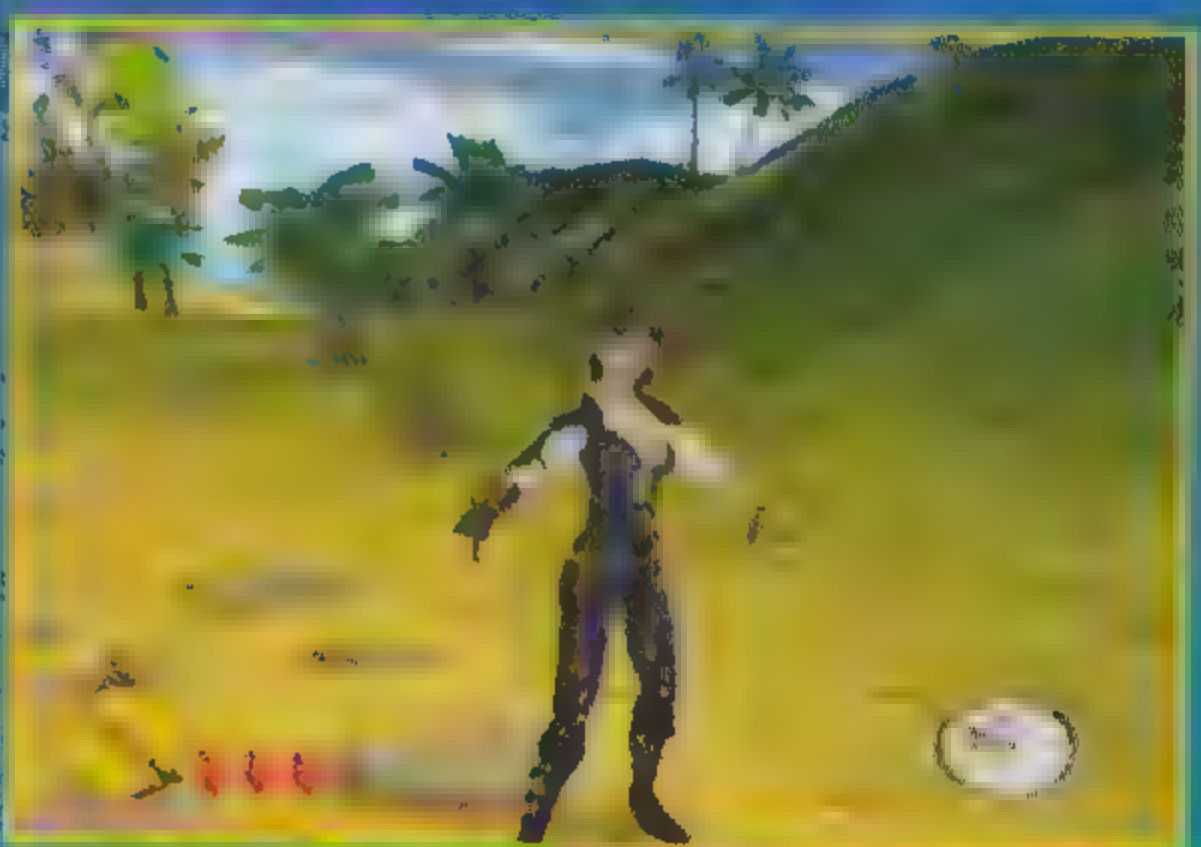
Grafika Pirates odstaje od obecnych standardów. Jedyne Katarina jest ładna i dobrze animowana. Walki statków zrealizowano w miarę dobrze – więcej tu detali. Dźwięk jest taki sobie, a muzyka – typowo przygodowa. W założeniu miała potęgować nastrój, ale nie zawsze się to udaje. Pirates to gra godna polecenia. Mimo swoich niedociągnięć, zapewnią zabawę na wiele godzin. Stanowi udany, choć nie wybitny koktajl dwóch gatunków.

SZÓSTY ZMYŚŁ

Skoro kierujemy kobietą, warto czasem zdać się na jej kobiecą intuicję...

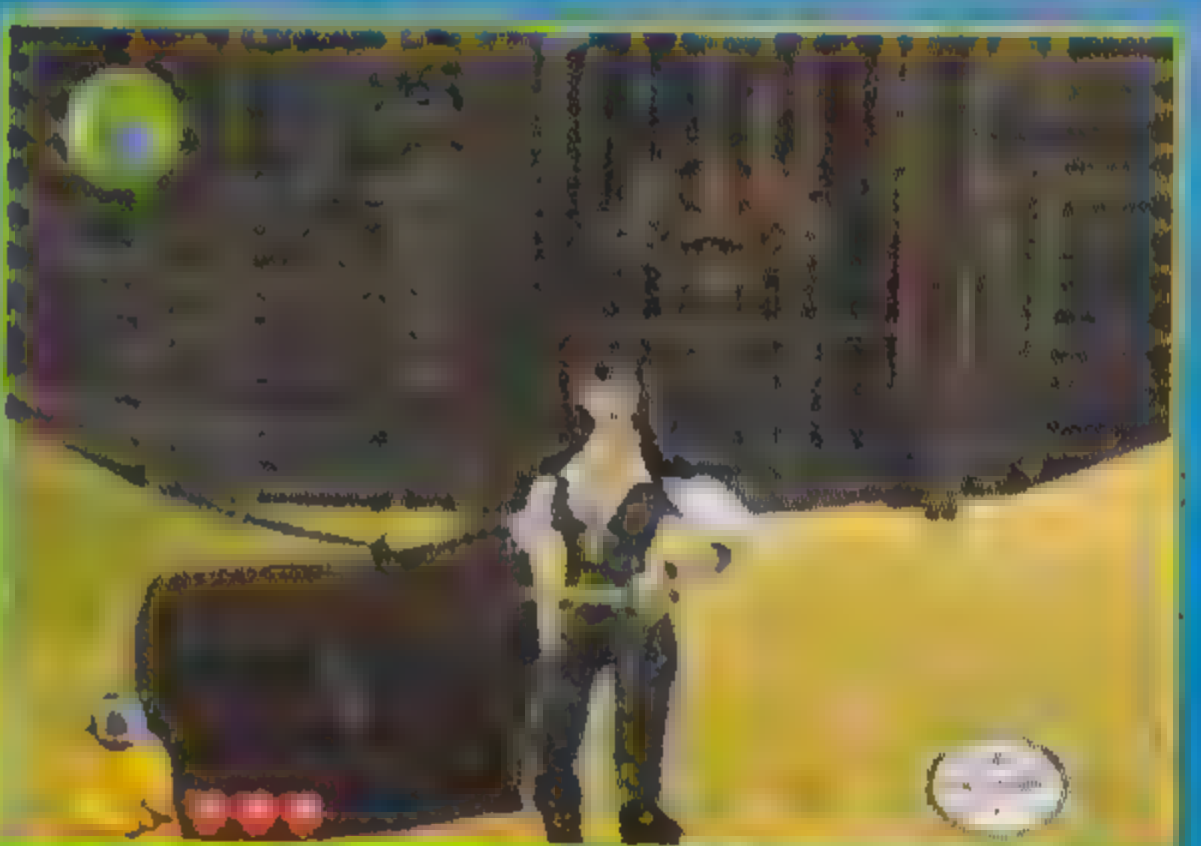


Katarina ma wyjątkowy dar – potrafi wyczuć złote i ukryte skarby. Kiedy się do jakiegoś zbliżamy...



Kat komunikuje nam, że gdzieś w pobliżu znajduje się skarb.

Nasza podłoga zaczyna coraz silniej wibrować. I tak chodzimy sobie dalej...



Aż w końcu w górnym lewym rogu ekranu pojawia się znaczek łopaty. Tadam! Oto, właśnie odnaleźliśmy kofeł pełen skarbów!

OCENA

7,0

średnio dobrze

Pirates: The Legend of Black Kat

Wydawca: Electronic Arts
Typ: przygodowo-zręcznościowa
Cena: 259 zł

O co tu chodzi: opływamy statkiem wyspy i wysepki, zatapiamy wrogie okręty, szukamy skarbów na lądzie

Liczba graczy: 1-2
Liczba statków: 12
Liczba wysp: 26
Przemoc: piracka

UŻYWA
karty pamięci
8 MB

+ Fajna piracka zabawa
- Sporo niedociągnięć

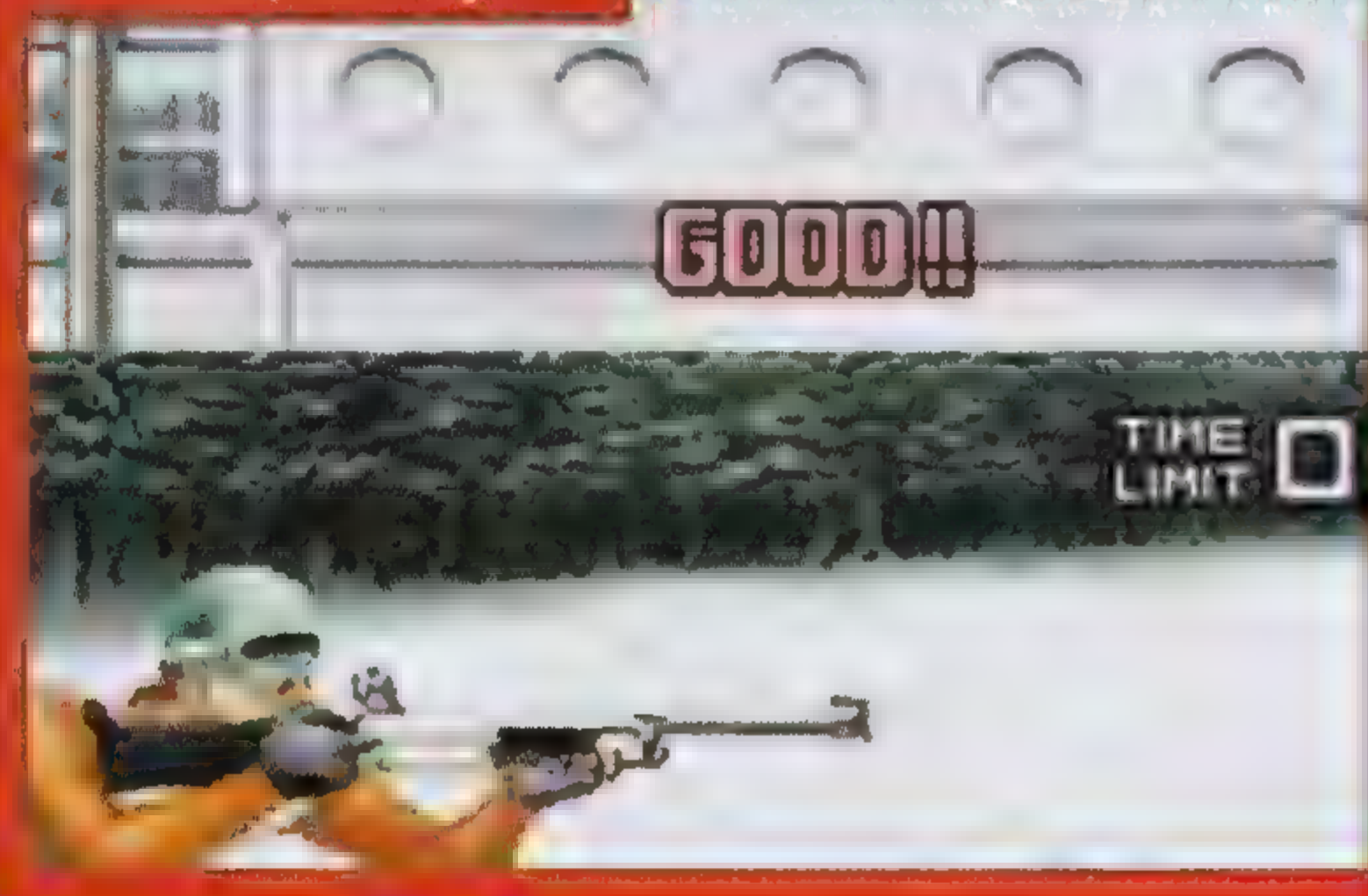
TAKO DOKŁADNIE GRAJĄCA GRA

**KARIERA
KAPITAN KATARINY**

ESPN International Winter Sports

Co prawda sezon sportów zimowych mamy już za sobą, ale ta udana gra na ich temat dostarcza nam wiele radości nawet w środku lata!

Biathlon jest jedną z najtrudniejszych konkurencji zimowych



strzału, saneczkarstwo na szybkim reagowaniu na zakrętach, a snowboardowy halfpipe na błyskawicznym wklepywaniu kombinacji przycisków wybranych przed skokiem. Do tego jest jeszcze zjazd na desce, w którym liczy się wybór optymalnej trasy a sterowanie narciarstwem w stylu do wolnym to połączenie tego z biathlonem z pikarem z halfpipe'a.

Oryginalnym pomysłem jest jazda figurowa na lodzie. Przyjeżdża ona z muzyką.

Wybieramy melodie, która nam się podoba, a następnie po kolei i do taktu wciskamy w odpowiedniej kolejności przyciski, których symbole pojawiają się na ekranie. Szkoda tylko, że skoncentrowani na wskaźnikach, nie mamy czasu patrzeć na wykonywane ewolucje. Większość z nas oczywiście najbardziej interesuje skoki narciarskie. Startujemy w nich w dwóch konkursach: na dużej i średniej skoczni. Na każdej zaczynamy

ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.

Wynajdy łyżwiarskie polegają na jak najszybszym wciskaniu guzika B. Biathlon na równomiernym tempie przemieszczaniu przyciskami dwóch klawiszy i wybraniu odpowiedniego momentu

ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.

Wynajdy łyżwiarskie polegają na jak najszybszym wciskaniu guzika B. Biathlon na równomiernym tempie przemieszczaniu przyciskami dwóch klawiszy i wybraniu odpowiedniego momentu

ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.

Wynajdy łyżwiarskie polegają na jak najszybszym wciskaniu guzika B. Biathlon na równomiernym tempie przemieszczaniu przyciskami dwóch klawiszy i wybraniu odpowiedniego momentu

ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.

Wynajdy łyżwiarskie polegają na jak najszybszym wciskaniu guzika B. Biathlon na równomiernym tempie przemieszczaniu przyciskami dwóch klawiszy i wybraniu odpowiedniego momentu

ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.

Wynajdy łyżwiarskie polegają na jak najszybszym wciskaniu guzika B. Biathlon na równomiernym tempie przemieszczaniu przyciskami dwóch klawiszy i wybraniu odpowiedniego momentu

ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.

Wynajdy łyżwiarskie polegają na jak najszybszym wciskaniu guzika B. Biathlon na równomiernym tempie przemieszczaniu przyciskami dwóch klawiszy i wybraniu odpowiedniego momentu

ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.

Wynajdy łyżwiarskie polegają na jak najszybszym wciskaniu guzika B. Biathlon na równomiernym tempie przemieszczaniu przyciskami dwóch klawiszy i wybraniu odpowiedniego momentu

ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.

Wynajdy łyżwiarskie polegają na jak najszybszym wciskaniu guzika B. Biathlon na równomiernym tempie przemieszczaniu przyciskami dwóch klawiszy i wybraniu odpowiedniego momentu

ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.

Wynajdy łyżwiarskie polegają na jak najszybszym wciskaniu guzika B. Biathlon na równomiernym tempie przemieszczaniu przyciskami dwóch klawiszy i wybraniu odpowiedniego momentu

ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.

Wynajdy łyżwiarskie polegają na jak najszybszym wciskaniu guzika B. Biathlon na równomiernym tempie przemieszczaniu przyciskami dwóch klawiszy i wybraniu odpowiedniego momentu

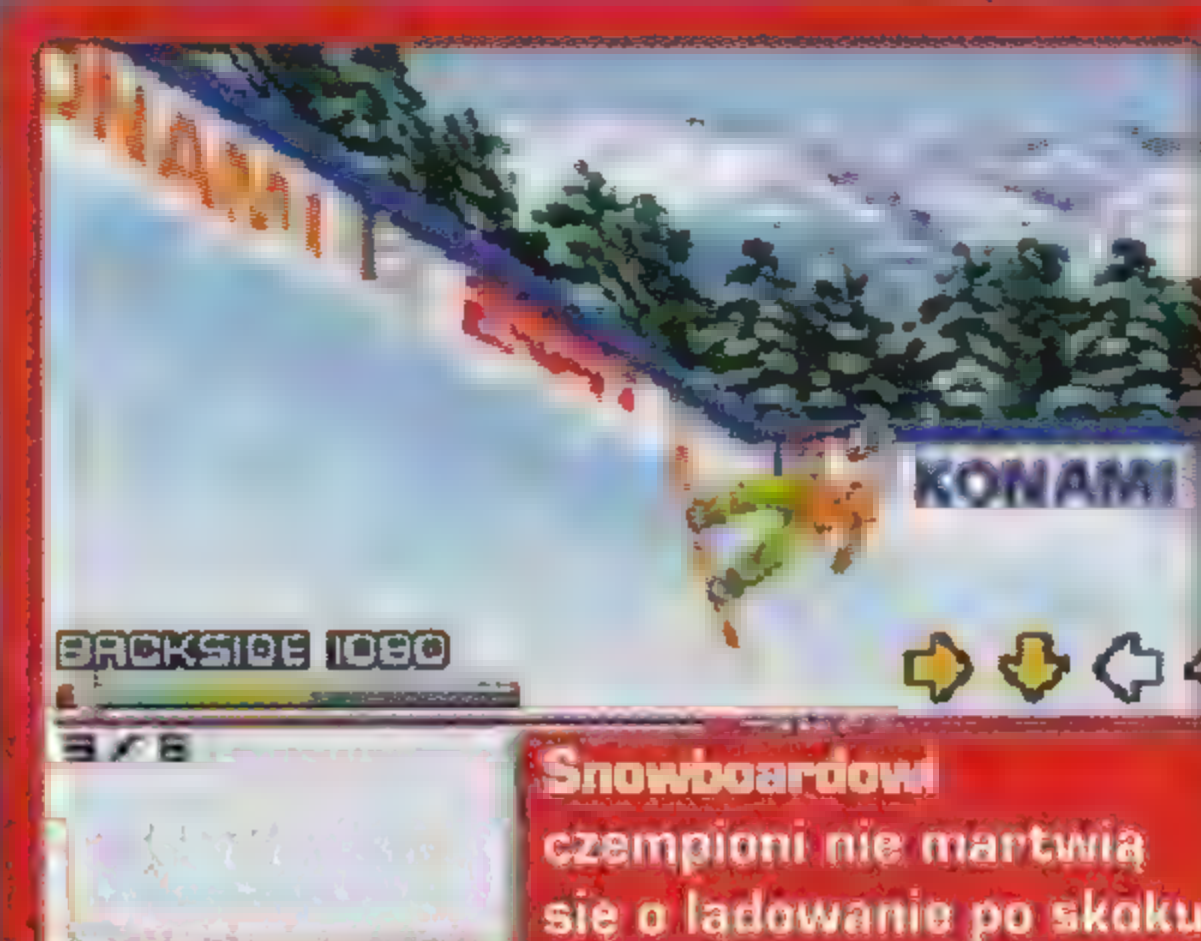
ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.

Wynajdy łyżwiarskie polegają na jak najszybszym wciskaniu guzika B. Biathlon na równomiernym tempie przemieszczaniu przyciskami dwóch klawiszy i wybraniu odpowiedniego momentu

ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.

Wynajdy łyżwiarskie polegają na jak najszybszym wciskaniu guzika B. Biathlon na równomiernym tempie przemieszczaniu przyciskami dwóch klawiszy i wybraniu odpowiedniego momentu

ostaniejmy zwyciężkę w Salt Lake City bardzo nas rozczarowały. Wielokrotnie sporty zimowe nie cieszą się wielką popularnością. W ESPN International Winter Sports startujemy w dziesięciu najpopularniejszych dyscyplinach. Każda z nich różni się od innych zachowaniem, jak i mechaniką. To jest to, w każdej dyscyplinie mamy pełną czynnosc. Każde z konkursów to badanie, dobrze przemyślane minigry.



od wybrania odpowiedniego momentu zjazdu w dół rozbiegu. Pomaga nam w tym wskaźnik pokazujący kierunek wiejącego wiatru. Następnie przytrzymujemy guzik L i R. Nabieramy w ten sposób prędkości. Wybieramy się, puszczaając je w odpowiednim momencie, który pokazuje nam wskaźnik na dole ekranu. Im później, tym lepiej, jednak łatwo jest spóźnić wybicie i spaść z progu.

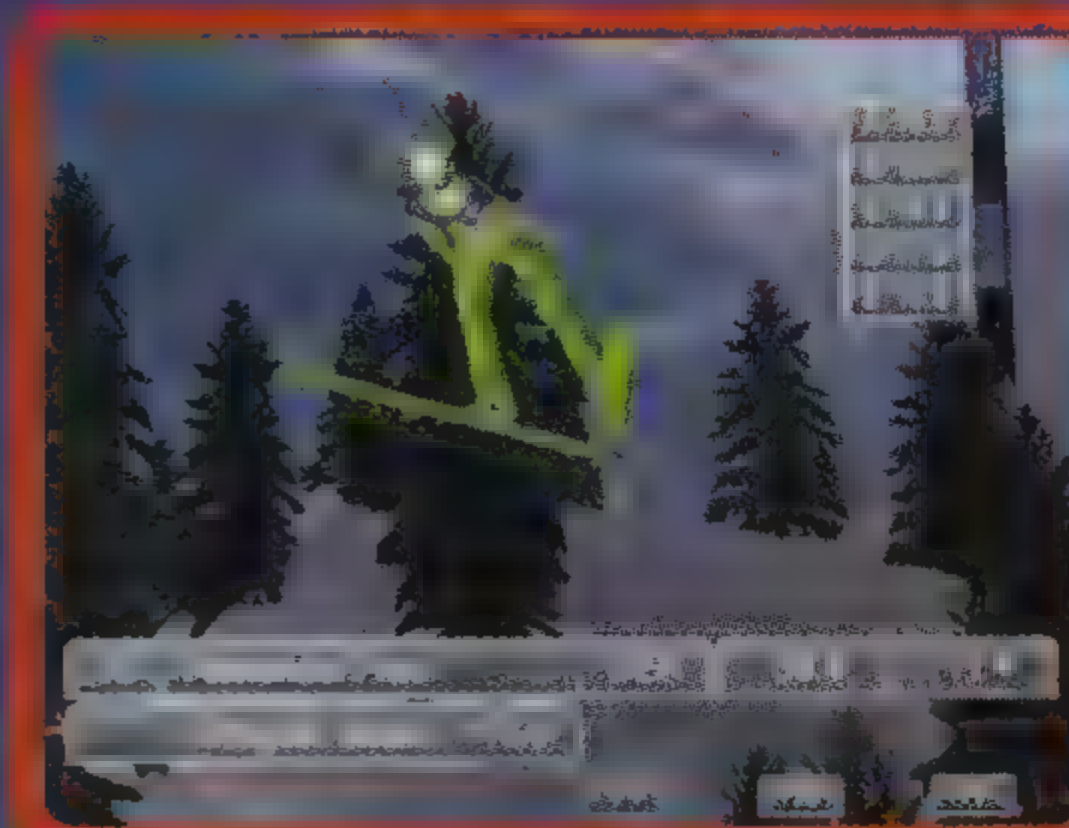
Podczas opły odpowiednią pozycję przybieramy za pomocą kolejnego wskaźnika – kąta nachylenia do stoku. Na dużej skoczni wykonujemy jeszcze lądowanie (także według wskaźnika), natomiast na średniej robi to za nas konsolka. Mimo że w skoku nie liczy się styl, a odległość, to jest to chyba najfajniejsza konkurencja w całej grze. Świetną zabawą okazuje się też zjazd narciarski, w którym wręcz czujemy szalejącą prędkość. Szkoda, że walczyliśmy tylko na jednym torze, ale przecież na prawdziwej olimpiadzie też nie ma więcej.

W grze rozgrywamy pojedyncze zawody w wybranej konkurencji lub startujemy w turnieju, gdzie stajemy do walki po kolei we wszystkich dyscyplinach. Wcześniej wybieramy swoją narodowość (niestety nie ma Polski) i walczymy o medale. Oprócz nich satysfakcją daje nam też bicie kolejnych rekordów świata. Kolejna ogromną zaletą Winter Sports jest też fakt, że do zabawy wieloosobowej wystarczy tylko jeden kartonik!

ESPN International Winter Sports to dobra, acnie wyjątkowa gra i przyjemnym zaskoczeniem. Choć brakuje jej oficjalnej, zimowej zabawy, jest jednak naprawdę fajną. Największą zaletą stanowi jej różnorodność i wszechstronność. Mimo że ze skoczni nie pada już śnieg, przypominają one prawdziwe zimowe konkursy. Jeśli chcesz poczuć w sobie ducha zimowego sportu, to koniecznie posłuchajcie w ślady Adama Małysza.

DWA OBLICZA ZIMY

Oprócz International Winter Sports zima ukazała się wiele innych, różniących się od siebie gier narciarskich. Poniżej przedstawiamy dwie z nich.



Skacz jak Małysz!

Skoki narciarskie 2002: Polskie złoto to zaawansowany i dopracowany symulator skoków narciarskich na pecety firmowany nazwiskiem naszego wielkiego mistrza, Adama Małysza. Dobra grafika, realistycznie odwzorowane skoki i wysoka grywalność sprawiają, że jest to jedna z najlepszych gier o sportach zimowych.



Olimpijska kłapa

Oficjalne gry igrzysk okazały się, oprócz ratującej honor wersji na GBA, wielką kłapą. Mało konkurencji, zaledwie kilka krajów do wyboru, anonimowi zawodnicy i kiepska grywalność to tylko niektóre wady. Szkoda, że już od dawna gry z licencją olimpijską okazują się niegodne pięciu kółek na okładce.

OCENA

6.0

ESPN International Winter Sports

Wydawca: Konami
Typ: sportowa
Cena: 219 zł

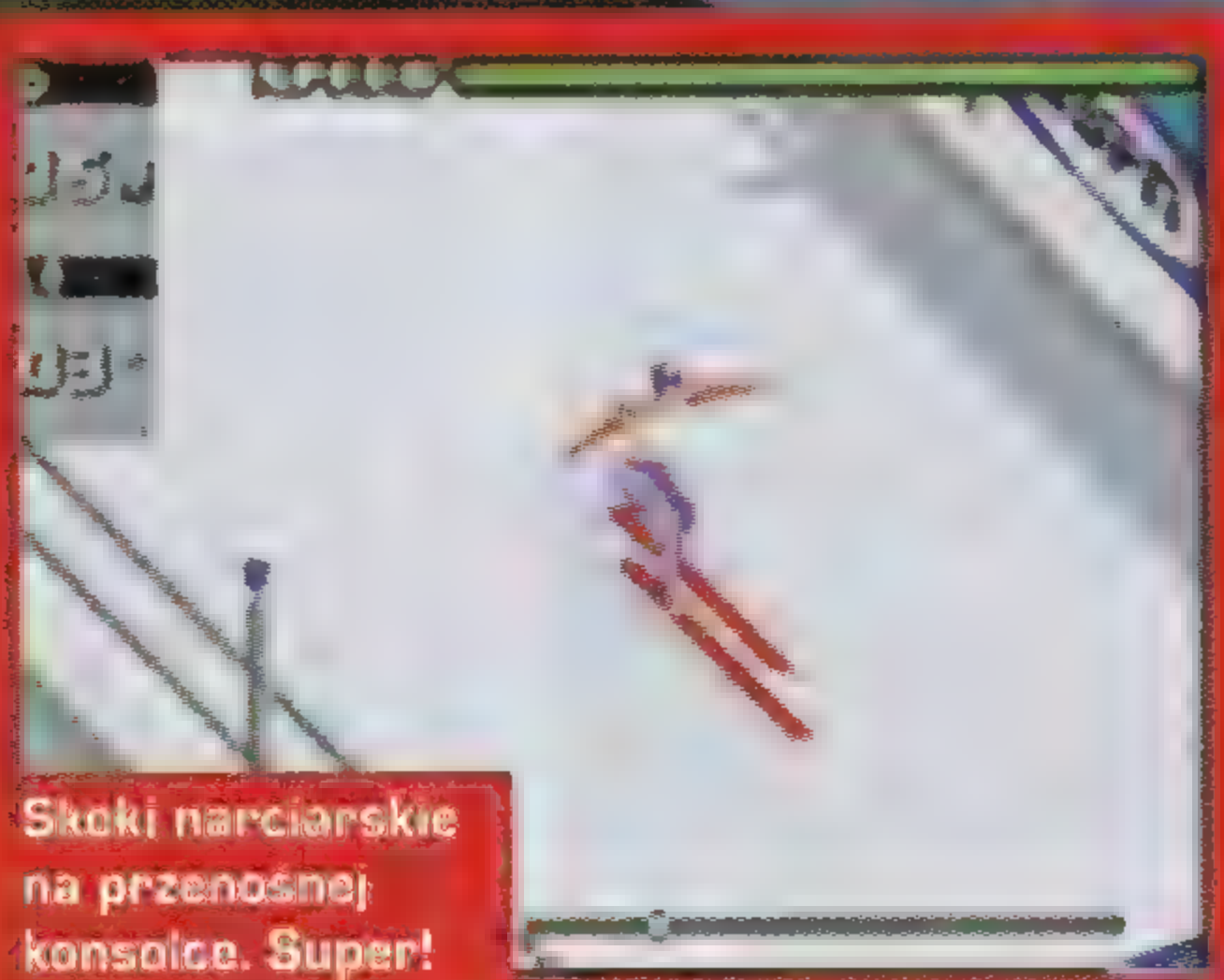
O co tu chodzi: stajemy do walki o medale i rekordy świata w dziesięciu dyscyplinach sportów zimowych

Liczba graczy: 1-4
Liczba konkurencji: 10
Przemoc: nie ma
Skoki narciarskie: są!

UŻYWA
kabelka do łączenia konsol

Wszystko i skoki
A gdzie Polacy?

TOUR DE FRANCE 2004



Skoki narciarskie na przenośnej konsolce. Super!

ODMIENIONY POPCORN jeszcze więcej czadu



Extra!

jeansowe wprasowanki

Więcej! muzyki rozrywki sportu

Najnowy numer już w sprzedaży!

E.T. Escape from planet Earth

W roku 1982 ta gra byłaby objawieniem. Niestety mamy już rok 2002, a E.T. to chała



Sympatyczny kosmita zwany E. T. znalazł się przez pomyłkę na Ziemi i chce wrócić do domu. Nasze zadanie polega na odnalezieniu części, z których E.T. zbuduje kosmiczny telefon. Za jego pomocą zadzwoni do swoich pobratymców, którzy go uratują.

Grafika wygląda poprawnie, ale nic lepszego nie da się o niej powiedzieć. W mieście nic się nie dzieje, nasz do-

mowy ogród jest mały i pusty. Komu właściwie miałyby spodobać się ta gra? Nie wiadomo. Młodszy gracze nie rozumieją komunikatów po angielsku, więc zabawa nie sprawia im przyjemności. Natomiast starsi, pamiętający film albo już wyrosli z grania (a przynajmniej tak twierdzą), albo nie bawi ich coś pośredniego między przygodówką a zręcznościówką. E. T.: Escape from planet Earth to gra, której nie wyróżnia nic. No, może to, że powstała na podstawie znanego filmu. Jeśli

E.T. czuje się fatalnie w pustym ogrodzie



Zabawa polega na zwiedzaniu miasta i rozwiązywaniu łamigłówek, liczy się więc zarówno bystry umysł, jak i zręczność. I chociaż to wszystko brzmi całkiem obiecująco, to jednak rozgrywka rozczarowuje nas całkowicie.

E. T. nudzi i denerwuje sztucznymi utrudnieniami – często nasz kosmiczny bohater nie jest w stanie wykonać specjalnego ruchu więcej niż raz, co powoduje, że długo biegamy po planszy. Dodatkowym minusem jest fakt, że jedyną metodą poznania celu naszej misji to odczytanie wiadomości pojawiającej się na ekranie pod niewyraźnym zdjęciem postaci z filmu. Jeśli nie znamy dobrze języka angielskiego, mamy problem.



Podróże na rowerze też źle go nastrajają... Brrr!

nie należymy do fanatyków tego dawnego hitu – obecnie wyświetlanego w poprawionej wersji – nie tykajmy gry. A nawet jeśli należymy, przed zakupem przekonajmy się, czy taki styl rozgrywki nam odpowiada. Inaczej boleśnie się rozczarujemy

Pusty plac zabaw przygnębia kosmitę



OCENA

4,7
media

O co tu chodzi: szukamy części potrzebnych do zbudowania radia i wystania E.T. do domu

Gramy jako E.T.

Nudzimy się setnie

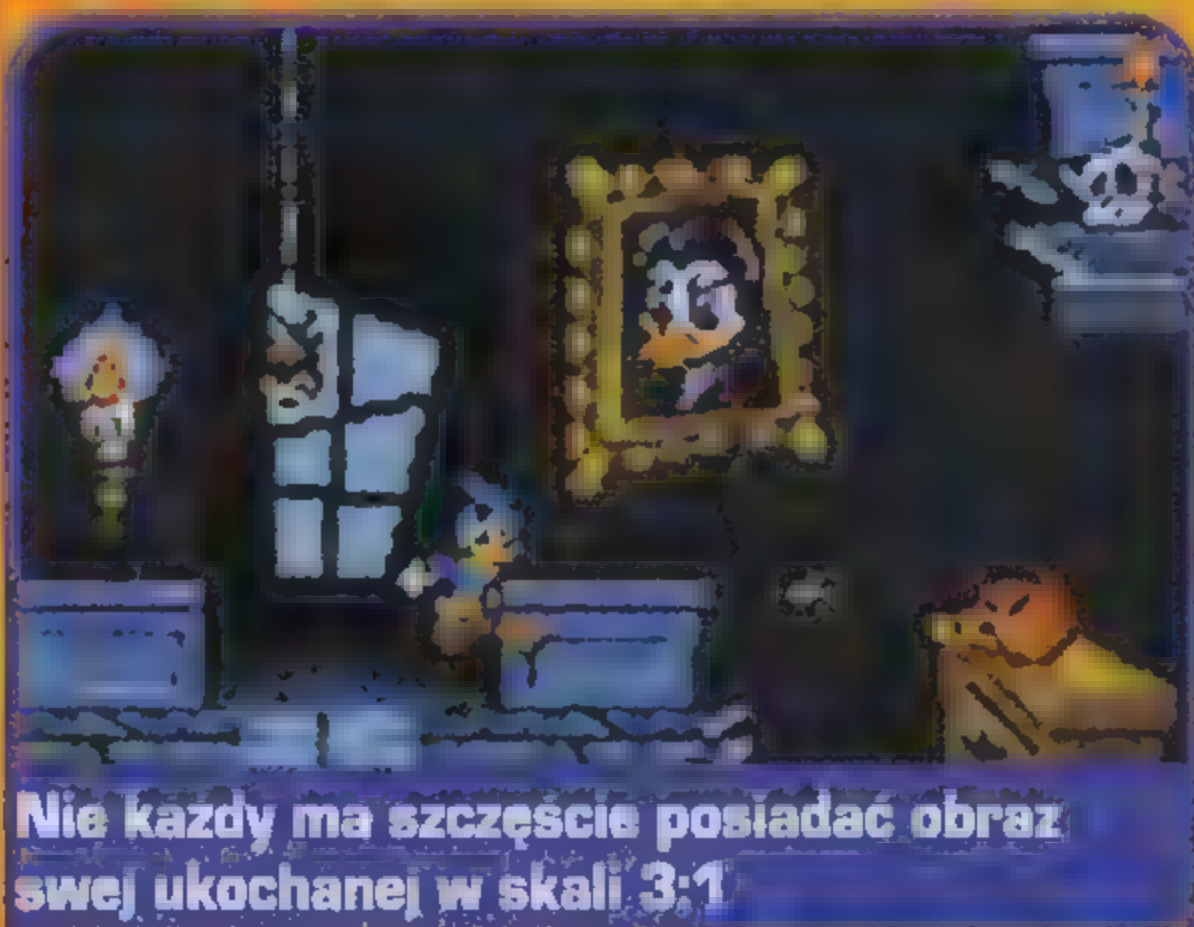


TRUD SZYBKIE GRAJĄCE DRYM

Donald Duck: Goin' Quackers

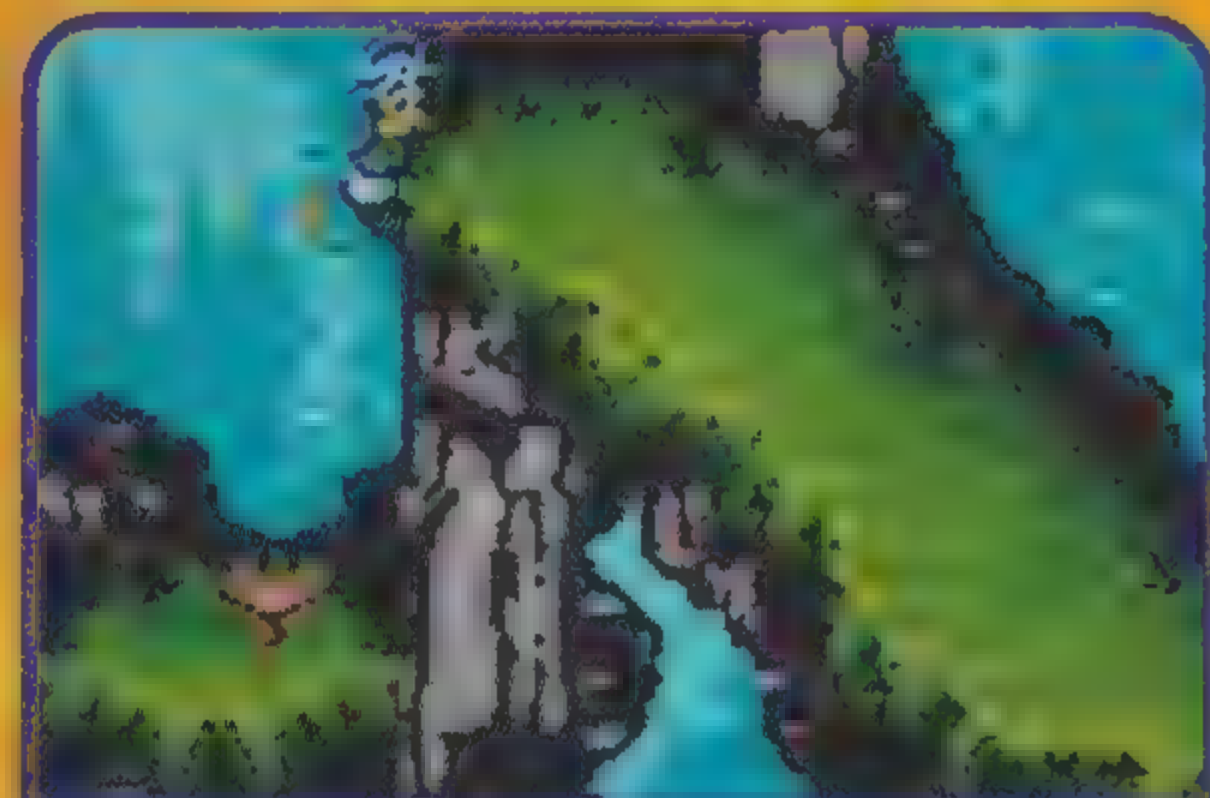
Hehehe! – zarechotał Merlock. Ten świat wkrótce będzie mój, mój, móóój! Tak jak ta kaczką!

Platformówki to najliczniej reprezentowany gatunek na kolorowego GameBoya. Tak było, jest i tak zostanie. Bardziej zaawansowane gry ukazują się bowiem na bardziej zaawansowanej konsolce, czyli GBA. PLAY nie ma jednak nic przeciwko platformówkom, dopóki są atrakcyjne i ciekawe. A do takich zalicza się właśnie Donald Duck: Goin' Quackers. Paskudny Merlock porwał narzeczoną Donaldą – Daisy. Nasz sepleniący bohater zdenerwował się, zakasał rękawy i rzucił



Nie każdy ma szczęście posiadać obraz swej ukochanej w skali 3:1

Donald potrafi tylko skakać, wspinać się i przejść w specjalny tryb hyper, ale to w zupełności wystarcza. Przeciwników załatwiamy, skacząc im na głowę, wspinając się też po licznych pęczkach i drabinkach oraz przeskakujemy nad przepaściami. Przez cały czas podziwiamy wspaniale zaprojektowane poziomy. Oczywiście nie zapominamy o naszym zadaniu, czyli zbieraniu licznych części. Nie byłoby to przyjemne, gdyby nie



Na początku kariery Adam próbował na skoczniach bez śniegu

w szaleńczy pościg za porywaczami. Przecież najdzielniejszy kaczor świata nie pozwoli, by ukochana cierpiała! Merlock przybył z innego wymiaru, podróżując specjalnym wehikułem. Jego maszyna zepsuła się jednak przy lądowaniu na Ziemi, a bez niej wstętny obcy nie zostanie odesłany do domu. Zadanie Donaldą polega więc na odnalezieniu części, dzięki którym odbuduje wehikuł, pokona złego faceta i odzyska ukochaną. Gra podzielona jest na cztery olbrzymie światy. Odwiedzamy między innymi dżunglę, aztecką piramidę i Duckburg – miasto kaczorów, znane nam jako Kaczogród. Co prawda



Budowlańcy źle trzymali wykres podczas stawiania nowego domu Donaldą

znakomita grafika. Jest kolorowa i urozmaicona, a animacja bohaterów stanowi prawdziwy majstersztyk. Tylko dźwięk nie dorównuje reszcie.

Donald Duck jest podobny do obu części Raymana na GBC – nic w tym dziwnego, ponieważ obie te gry są dziełem tego samego zespołu autorów. Jedynym minusem Donaldą Ducka jest irytująca krótkość – średnio zaawansowany gracz bez problemu przebija się przez wszystkie poziomy w dwa wieczory. PLAY oczekuje o wiele dłuższej zabawy.



OCENA

7,5

Donald Duck:
Goin' Quackers

o co tu chodzi: ratujemy Daisy z rąk międzygalaktycznego porywacza Merlocka

Świetna grafika
Krótka zabawa

TRUDNOŚĆ GRAJANIA GRYM

Nowość!

Mega plakat reprezentacji Polski!

POPCORN STARS

extra prezent!

robisz koszulkę
piłkarską

kciuk kibica

kraslanek
lub kalendarzyk

z kim i kiedy
gramy

ciekawostki
prosto z boiska

Orty Engela
bez tajemnic

MUNDIAL 2002

Naszych wspiera Era



EXTRA!



wprasowanka
na koszulkę
lub zawieszka
na drzwi

Mega plakat naszych Orłów



Już w kioskach!

Teatr absurdu

ALFRED CHICKEN

**CZERWONY KURCZAK Z PRZEROŚNIĘTĄ
GŁOWĄ ZWIEDZA SEROWY ŚWIAT,
UNIKAJĄC NAKRĘCANYCH MYSZY**

Na pierwszy rzut oka gra prezentuje się kiepsko. Bezsensowne skakanie w poszukiwaniu błękitnych świecidełek wygląda jak efekt skopiowania najgorszych wzorów z gier, o których już dawno udało nam się zapomnieć. Kurzy bohater ma na imię Alfred, co kojarzy się z kolei z podstarzałym, nadużywającym dżinu lokajem z angielskiej komedii. Skąd takie imię w grze dla dzieci? Nie wiemy.

Ale wcale się nie dziwimy, jeśli nasz młodszy brat (lub siostra) gra dziesięć minut, patrzy na Alfreda z lekkim obrzydzeniem i rzuca grę w kąt, po czym wyciąga z dna swojej szafki starego, dobrego Crasha. Nie chcemy jednak tak zostawić Alfreda – chyba nie zasłużył na taki los. Próbujemy odna-

leźć w grze coś, co zachęci nas do poznania przygód smutnego, czerwonego kurczaka. Zapominamy o bezsensie całej wycieczki Alfreda i zaczynamy po prostu iść do przodu. Albo w górę, korzystając ze sprężyn. Dla znawcy platformówek Alfred Chicken wydaje się uczta – przeszkadzajki, urządzenia do wykorzystania, przedmioty do zebrania... Niestety chociaż wielu graczy przebacza grze kiepską historijkę, to

niewielu jest w stanie znieść przestarzałą grafikę: nijakie brzdęki wydobywające się z głośników i zerową zachętę do zabawy.

Doprawdy, trudno zrozumieć powody, dla których Alfred Chicken pojawił się na rynku. Teraz, kiedy wszyscy posiadacze PSX-ów czekają na dobrą grę, która ułatwi im rozstanie się z ukochaną kon-



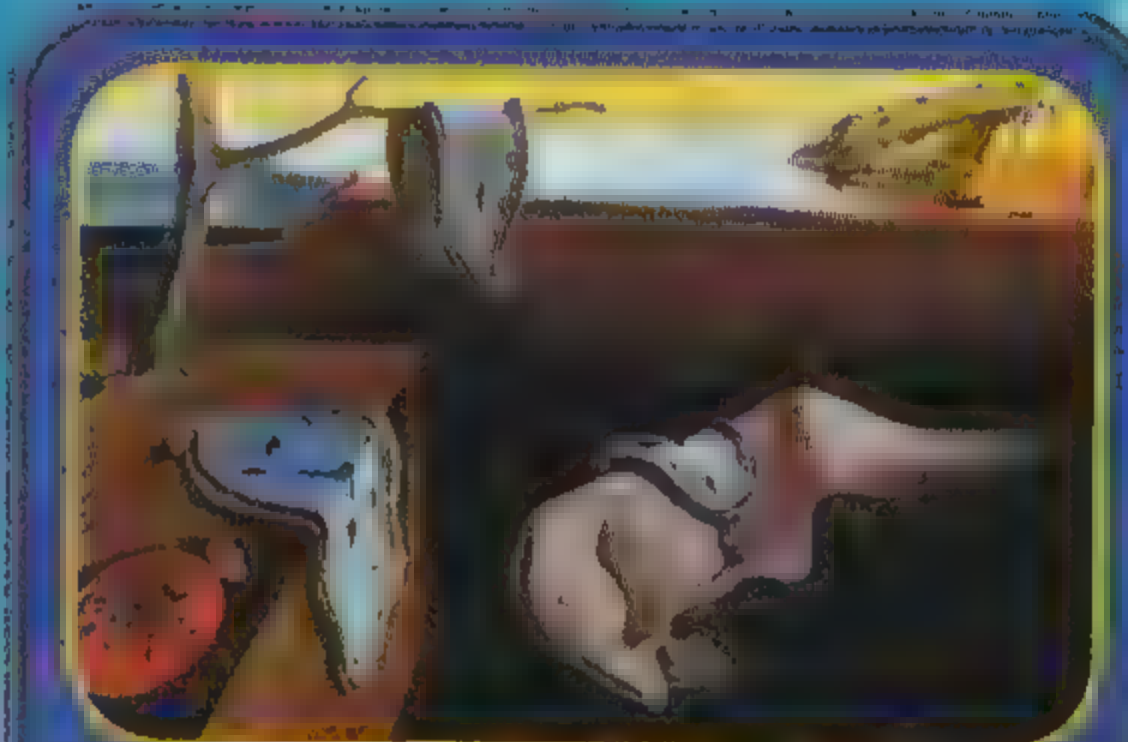
Przekleństwo jasnych kolorów, pastele na kartonie, autor: Alfred Kurczak

solą w spokoju, proponowanie im tak marnego tytułu jest niepojęte. Nie dajemy robić się w balona i odpuszczamy sobie tę grę. Chyba że lubimy surrealizm. Powiązania Alfreda Kurczaka z Salvadorem Dali, choć nieprawdopodobne, same się narzucają.

Nadmierna ilość zieleństwa, olej na pióźnie, autor: Alfred Kurczak



Zielone drzewo i dziecko, tempera na desce, autor: Alfred Kurczak. Perta w kolekcji



DZIEŁO NA MIARĘ DALEGO!

Salvador Dali był malarzem surrealista. Jego obrazy przedstawiały rzeczy, które nie istnieją. Szczególnie znane jest dzieło Uporczywość pamięci, na którym widzimy dziwaczny krajobraz z wiszącymi zegarami, z zegarem-koszulą (powyżej). Środowisko naturalne Alfreda K. przypomina obrazy Dalego. Ten wielki twórca pod koniec swojego życia został nazwany przez jednego z dawnych kolegów Avida Dollars, co w wolnym tłumaczeniu znaczy Łasy na Dolary. Dodatkowo Avida Dollars jest anagramem nazwiska Salvador Dali, czyli złożeniem powstałym przez przedstawienie liter w jego nazwisku. Oto i kolejna analogia do Alfreda Kurczaka, gry służącej głównie wyciskaniu kasy.

OCENA

3,0
mieszka

Alfred Chicken

Wydawca: Sony
Typ: platformowa
Cena: 159 zł

O co tu chodzi: skaczemy po platformach, zbieramy świecidełka, szukamy sensu. Bezowocnie!

Liczba graczy: 1
Liczba poziomów: 11
Przemoc: nie ma
Sens: brak

UŻYWA
pada Dual Shock,
karty pamięci

+ Nowa gra na PlayStation...

- ...szkoda że beznadziejna

TPR DZWIĘK GRAFIKA GRY

Nintendo®

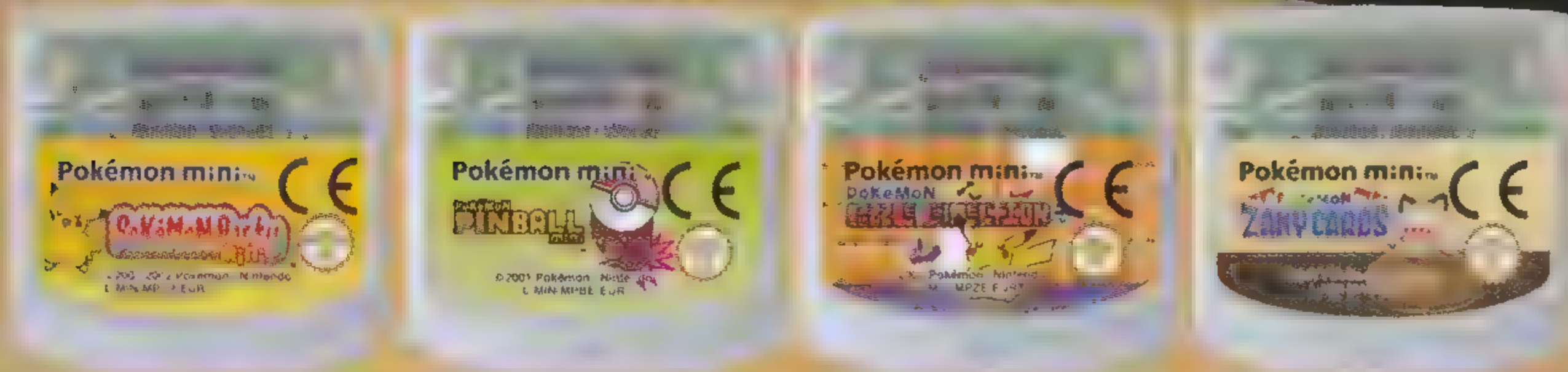
UWAGA
POKÉMON MINI
MA GŁÓD GIER



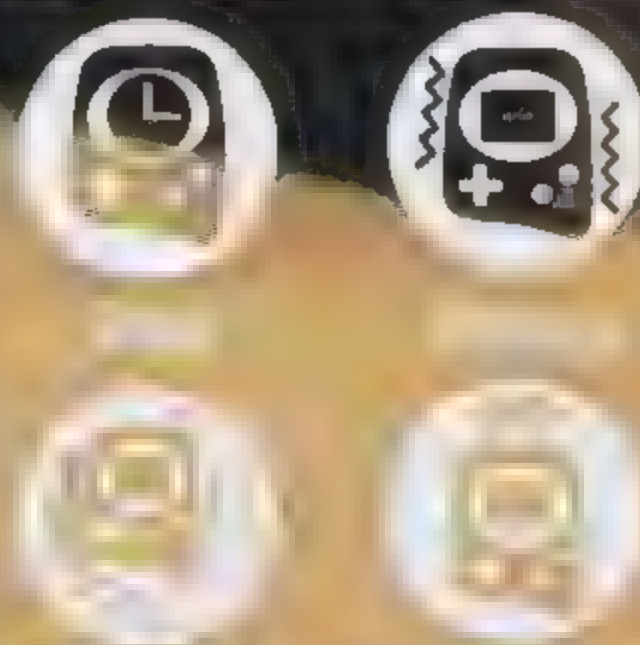
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

NAJMNIEJSZA NA ŚWIECIE KONSOLA DO GIER

Nie tylko najmniejsza na świecie konsola do gier ale także najbardziej zadziwiająca. Wybierz swoją grę i niech rozpocznie się zabawa!



OZTERY WSPANIAŁE GRY DO WYBORU



Pokémon mini

Max Payne atakuje PlayStation 2.

Niestety jest to uderzenie spóźnione, niecelne i zbyt słabe, by podbić nasze serca

Max Payne, nowojorski policjant, wracał po służbie do domu. Bałagen, jaki zobaczył po wejściu, świadczył o najgorszym. Ktoś włamał się do domu, w którym czekały na niego żona i małe dziecko. Niestety Max nie zdążył uratować im życia. Odurzeni narkotykami bandyci zabili obie na chwilę przed swoją śmiercią.

Max Payne to jedna z najlepszych strzelanin zeszłego roku na PC. Swoją sukces zawdzięczała doskonałej oprawie i strzelaninom rozgrywającym się w zwolnionym tempie – wyglądającym niemal tak samo, jak w filmie Matrix. Dlatego wszyscy posiadacze konsol z niecierpliwością czekali na ukazanie się tej gry na PlayStation 2. Niestety, mocno się rozczarowali.

Największą bolączką Maksa to sterowanie. Dżojpad jest skonfigurowany tak, że sprawne pokonywanie przeciwników, zwłaszcza gdy jest ich kilku, staje się niezwykle trudne. Jeden z analogowych dżojstików odpowiada za poruszanie się, drugi za celowanie. Wszystkie przyciski na dżojpadzie zostały wykorzystane, więc zanim zaczniemy sprawnie grać, uczyliśmy się, jak wykonywać rozmaite akcje. PLAY radzi grać z włączonym automatycznym celowaniem – w innym wypadku trafienie

w przeciwnika jest zbyt trudne.

Grafika jak na możliwości PlayStation 2 prezentuje się słabo. Animacja jest mało płynna, a w niektórych miejscach szarpie niemiłosiernie. To rzecz nie do przyjęcia na konsolach!

Poziomy podzielono na sektory. Po przejściu każdego gra automatycznie się zapisuje. Niestety w Maksie ginie często, więc brak możliwości zapisu w dowolnym

miejscu to kolejna poważna wada (w wersji pecetowej nie było tego ograniczenia). Przechodzenie po raz dziesiąty tego samego etapu jest frustrujące. Zwłaszcza jeśli przypadkiem w momencie zapisu mieliśmy mało zdrowia i środków przeciwbólowych. Wtedy właściwie należy rozpocząć zabawę od nowa.

Max Payne to gra dla osób mających dużo pieniędzy i nie wiedzących, co z tymi funduszami zrobić. Jest wiele dobrych i ładnych gier na PS2, a ta do nich nie należy. Jeśli więc chcemy kupić sobie jakąś podobną fajną grę, to lepiej zaopatrzyć się w GTA III lub Metal Gear Solid 2, a Maksa obejrzeć u kolegi. Na pececie.



Worek pozorami to nie gejzer krwi tryskającej pod sufit z rozzerwanej aorty, tylko zwyczajna palma w domicycie

Pelen poczucia winy i żalu nasz bohater rzucił się w sam środek śledztwa. Okazało się, że zbrojcy byli pod wpływem nowego silnego narkotyku o nazwie valkyr. Max zaczął działać po cywilnemu i jako szeregowy cyngiel mafii zdobywał kolejne informacje. Cały czas pamiętał o swoim celu, którym było odkrycie, kto jest odpowiedzialny za okrutną śmierć jego najbliższych.



Widać, że Max Payne to konwersja z peceta. Niescesy Kiepska – wygląda dużo gorzej

ZASTRZELONE DETALE

czyli bolesne przykłady różnic między wersjami PC i PS2



Gdy na pececie zatrzymujemy grę w chwili wystrzału, widzimy, jak odskakuje zamek pistoletu, wylatuje łuska, a gazy wylotowe buchają z lufy (górny obrazek). Tymczasem w wersji konsolowej broń nie jest animowana! Choćbyśmy strzelali i pauzowali bez końca, nie zobaczymy tego wspólnego efektu, bo go po prostu nie ma (obrazek u dołu). Niby detal, ale szkoda go.

W wersji na PC w zależności od tego, w co trafiały nasze pociski, różne były tych trafień efekty. Z drewna leciały wióry, zaś z płytek ceramicznych – ostre odłamki i odpryski (obrazek u góry). W wersji na konsolę nic z tego nie zostało. Widzimy po prostu małe obłoczki kurzu, bez względu na to, w co strzelamy (obrazek u dołu). Takiej równości to my nie chcemy.



Max Payne

Ból jest nie do zniesienia

OCENA

4,7
niepewna

Max Payne

Wydawca: Rockstar Games
Typ: strzelanina
Cena: 229 zł

O co tu chodzi: jako samotny, nie mający (już) zobowiązań rodzinnych policjant mścimy się na gangu narkotykowym

Liczba graczy: 1
Liczba poziomów: 21
Bronie: realistyczne
Przemoc: krwawa
Efekty: wycięte

UŻYWA

karty pamięci
8 MB

Max Payne na PS2
Cień tego, co na pecetach



THQO DZWIĘK GRAFIKA GRYW

ARMY MEN

TEAM ASSAULT

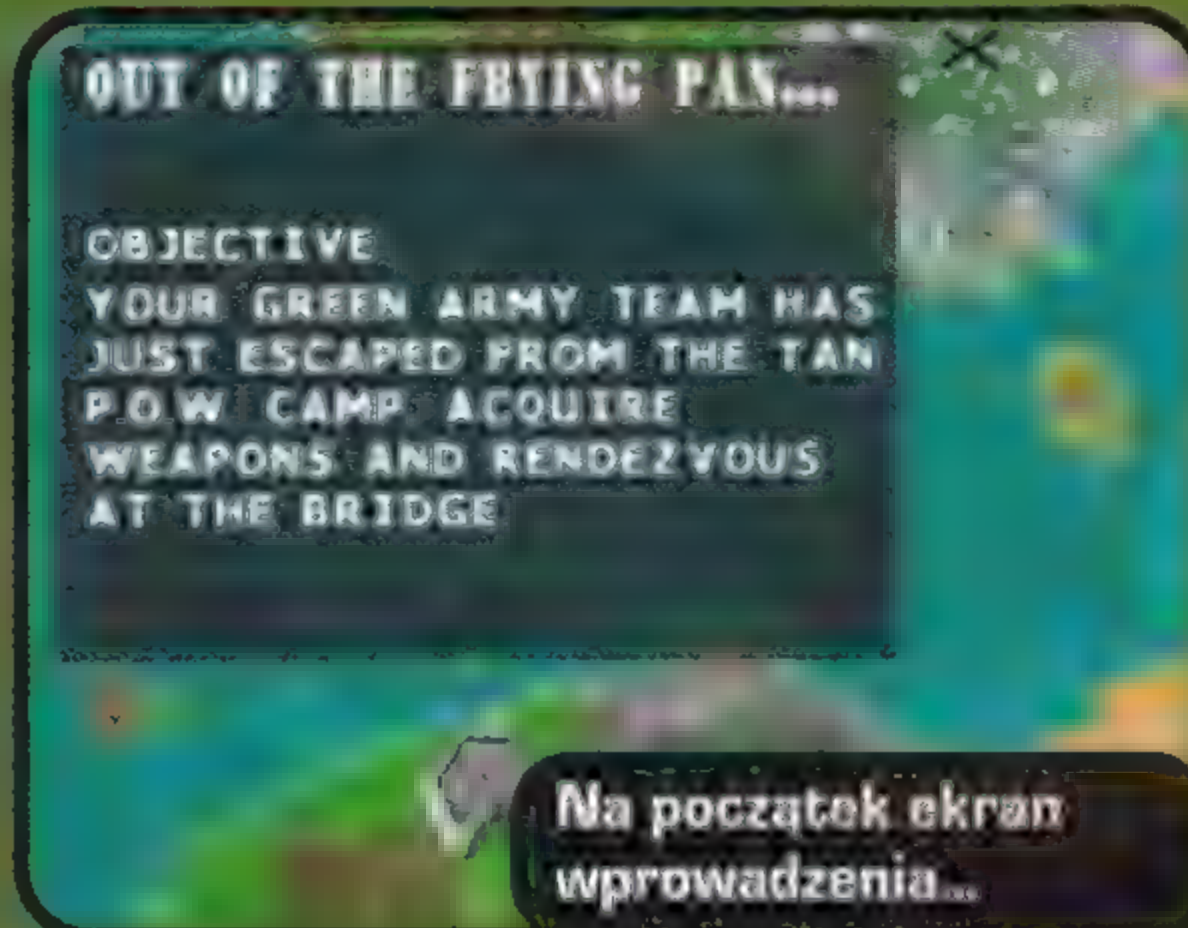
Prawdziwa walka, plastikowi ludzie
 – tak reklamowana jest seria Army Men.
 Tylko ta część o ludziach jest prawdziwa

le to już gier z plastikowymi zielonymi żołnierzami pojawiło się na PlayStation? Gdybyśmy je chcieli policzyć, nie starczyłoby nam palców u obu rąk. Nie ma jednak takiej potrzeby. Seria jak była kiepska, tak jest. I nie zapowiadają się w tej dziedzinie niestety żadne większe zmiany. Tym razem Zieloni zostali wzięci do niewoli przez Beżowych i zamknięci w obozie jenieckim. Naturalnie Zieloni się nie

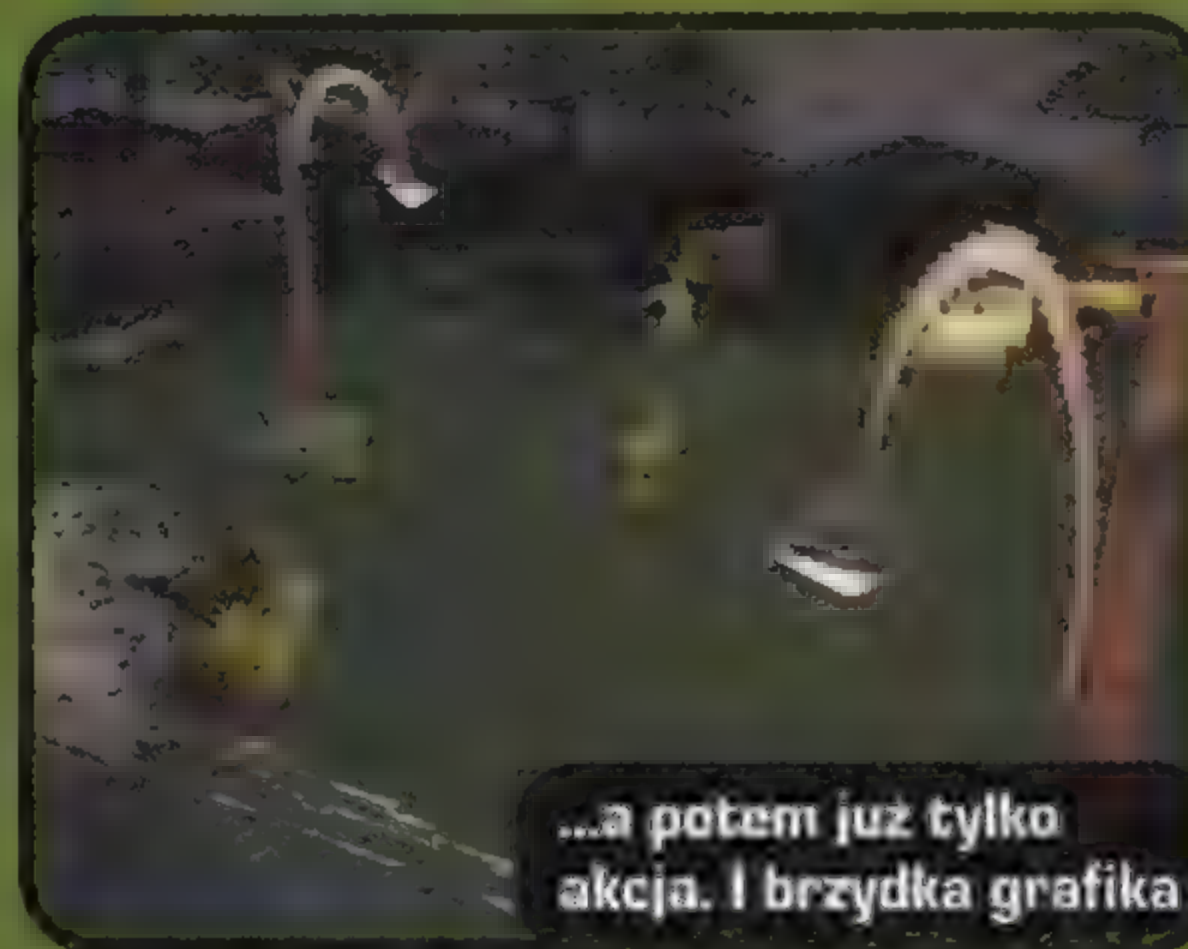
poddają – dzielne chłopaki wieją i wtedy my przejmujemy kontrolę. Nasze zadanie polega na zdobyciu broni i włączeniu się do walki na tyłach wroga. Podczas każdej misji kierujemy dwoma żołnierzami, przełączając się między nimi w dowolnym momencie. Po co nam dwóch? Kiedy jeden na przykład naprawia zepsuty samochód, drugi go osłania. Widać, że gra naśladuje klimat Spec Ops i innych gier taktycznych.

Niestety jest to nieudolna podróbka. Biegamy tylko po górkach i dolinkach, strzelamy do Żółtych i radośnie rzucamy granatami w bunkry.

Gra jest niedopracowana. Przeciwnicy pojawiają się kilka metrów przed naszym nosem, co utrudnia celowanie. Zakleszczamy się na skałach bądź drzewach, a komandosi mają problemy z obchodzeniem przeszkód. No i na koniec najgorsze, czyli grafika. Po prostu fatalna. Otoczenie jest brzydkie i szalenie

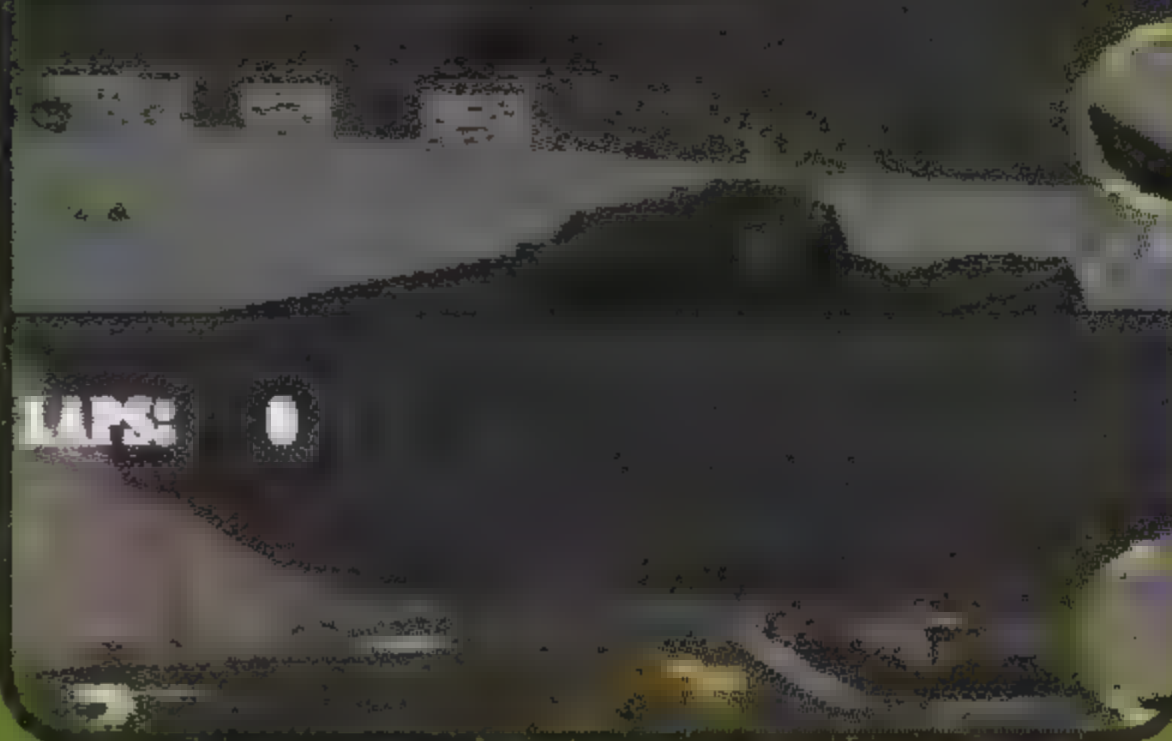


Na początek ekran wprowadzenia...



...a potem już tylko akcja. I brzydka grafika

Świat małych zielonych żołnierzaków jest smutny



toporne, animacja żołnierzy niabywale paskudna, a mimo to szybkość gry pozostawia wiele do życzenia.

Team Assault ma tryb zabawy we dwie osoby – ścigamy się w czołgach albo strzelamy do siebie w różnych układach. Nawet to jednak nie ratuje gry. Brakuje trybu współpracy, w którym gracze przechodzą misje, osłaniając się nawzajem. Wstętna gra, którą odradzamy z całym szlakiem!

OCENA

3,0
młody

ARMY MEN
Team Assault



O co tu chodzi: nasi żołnierze uciekają z obozu. Reszta jest już na naszej głowie

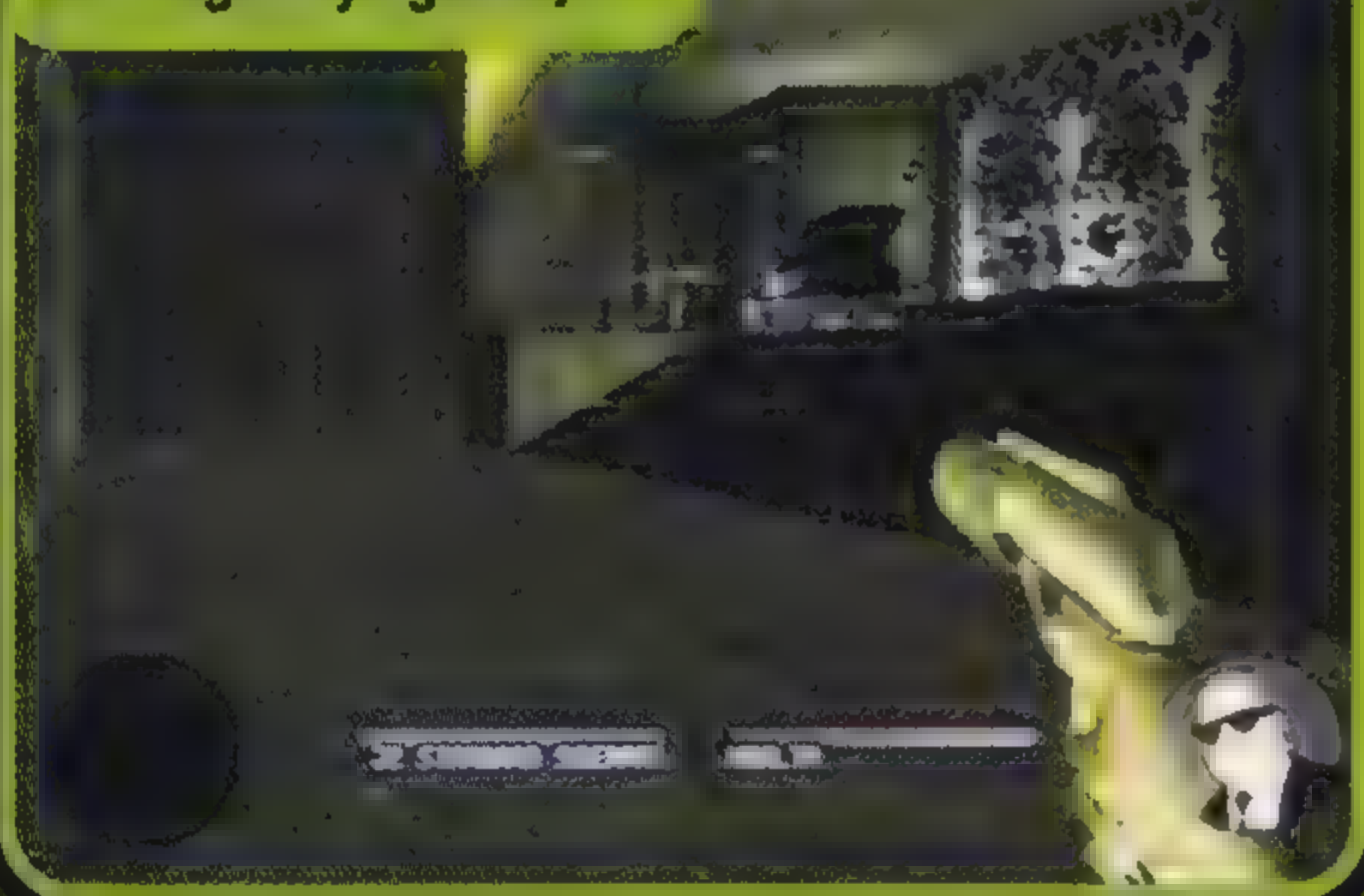


Podobna do Spec Ops...
...jak noc do dnia



TRUB DZIWIŁ GRAMA GRYW

Nie jest pięknie,
ale mogło być gorzej...



Na miliard grzecznych przybyszów z kosmosu przypada mnóstwo szumowin. Zajmują się nimi właśnie tytułowi Faceci w czerni. Ubrani w czarne garnitury agencji z narażeniem życia strzegą porządku. Widzieliśmy to w świetnej komedii z Willem Smithem i Tommym Lee Jonesem. Na podstawie filmu powstał animowany serial emitowany w amerykańskiej telewizji. To właśnie do niego nawiązuje nowa gra na PS one. Men in Black: Crashdown to strzelanina, w której akcją oglądamy z oczu bohatera. Główni bohaterowie – agenci J i K (dla przyjaciół: Jay i Kay) – są elitą swej agencji. Do wypełnienia mają 26 misji – łatwych, trudniejszych i całkiem skomplikowanych. Celem gry jest powstrzymanie straszego potwora o imieniu Alpha, który chce rozpylić na Ziemi śmiertelny wirus. Do walki z jego pomocnikami używamy kilkunastu rodzajów broni – od pistoletów plazmowych po strzelające pociskami kierowanymi wyrzutniami rakiet. Obcy zwykle atakują stadami, nie zdejmujemy więc palca ze spustu. Czasem znajdujemy klucze otwierające kolejne drzwi.

MIB

MEN IN BLACK THE SERIES

crashdown

**Ziemia – dom szczęściu
miliardów istot gatunku
Homo sapiens.
Ulubione miejsce
wakacji miliarda ufoków**

Gra jest przeciętna i to pod każdym względem. Grafika przypomina gry sprzed kilku lat i nie wygląda atrakcyjnie. Animacja przeciwników pozostawia wiele do życzenia. Między poziomami oglądamy animowane filmy pochodzące z serialu, ale i one nie stanowią jakiejś specjalnej atrakcji. Standardowe ustawienie sterowania jest niedobre – na szczęście zmieniamy je. Grę polecamy tylko tym, którzy nie mają już w co się bawić. Ale lepiej już sięgnąć po Quake'a II.



Jest gorzej! Co to ma być – origami?!

OCENA

4,0
młody

Men in Black
Crashdown



O co tu chodzi: chronimy Ziemię przed szumowiną z kosmosu, poświęcając się dla ludzkości



Faceci w czerni
Paskudna grafika



TRUB DZIWIŁ GRAMA GRYW

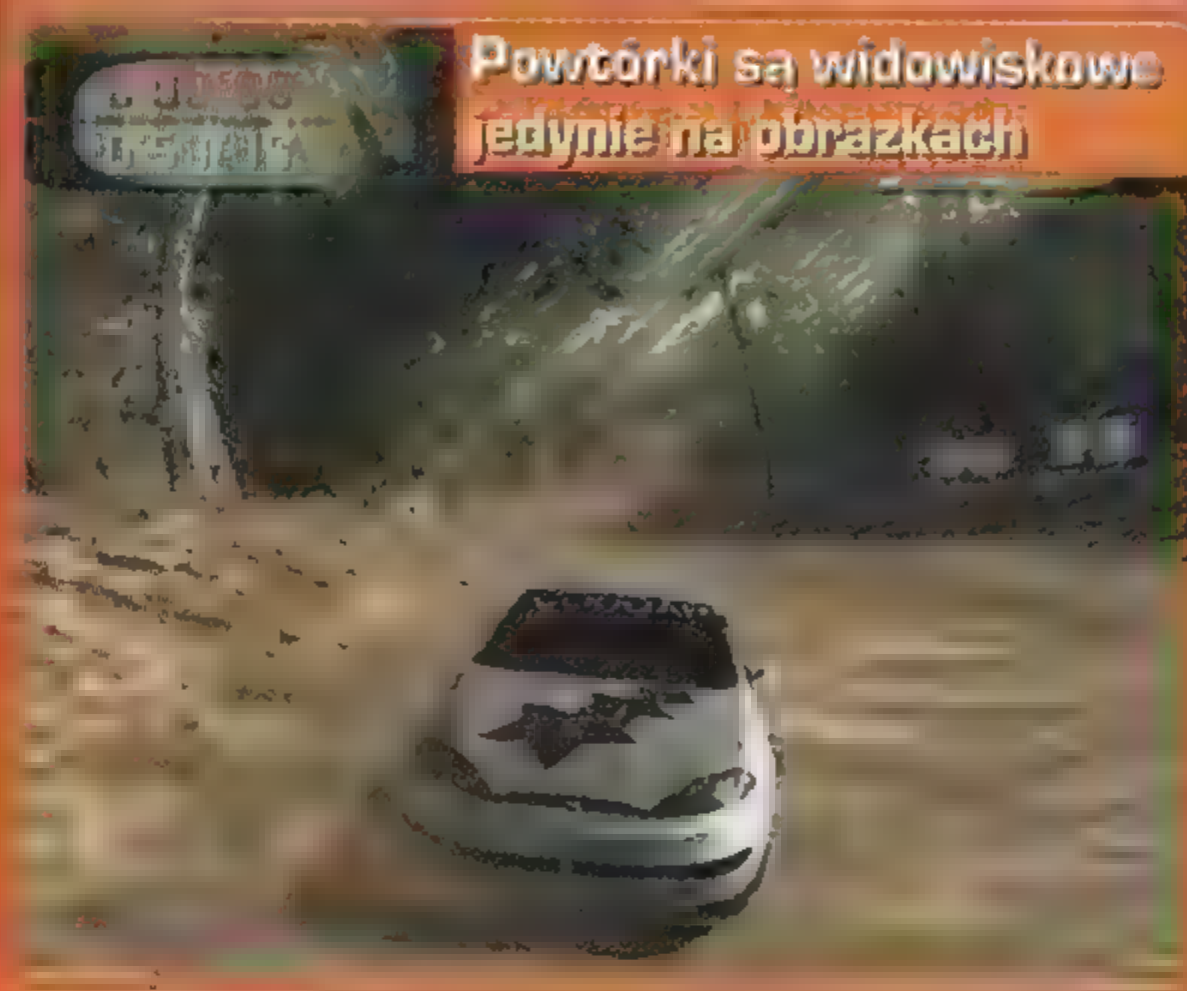
GLOBAL TOURING CHALLENGE

GTC AFRICA

Przepis na sukces wydawał się wyśmienity: wypasione bryki, przepiękne scenerie i afrykańska muzyka. Wydawał się...

Zwiedzenie Afryki za kółkiem sportowej bryczki to wielka frajda, jednak nie w tym wypadku. Autorom udało się schrzanić jedno z najciekawszych zapowiadających się wyścigów tego roku. Zamiast rozkoszować się szalącą jazdą po afrykańskich bezdrożach, tylko się irytujemy, gdy naszą uwagę przykuwają kolejne błędy.

Bierzemy udział w serii wyścigów organizowanych w różnych zakątkach Afryki. Przemierzamy tereny aż 18 państw, poznając charakterystyczne elementy ich krajobrazu. W Tanzanii podziwiamy górskie widoki, w Zambii kolorową dżunglę, a w Egipcie – piramidy. Trasy i ich oto-



czenie to najmocniejsza strona tej gry. Są bogate w detale i każda z nich ma swój charakterystyczny klimat. Atmosferę egzotycznej podróży pogłębia nastrojowa, afrykańska muzyka, która zmienia się po każdym wyścigu. Na tym niestety koniec zalet.

Całą przyjemność z zabawy zabijają niestarannie wykonane modele aut. Co prawda już na pierwszy rzut oka rozpoznamy każdy z dziewięciu samochodów, jakimi twórcy pozwalają nam pojeździć, ale ich jakość, jak na dzisiejsze standardy, jest żenująca. Nie pomaga nawet zachęta w postaci oficjalnej licencji piątki wiodących koncernów motoryzacyjnych.

Skandaliczne wręcz jest zachowanie auta na drodze. Nie dość, że nie ma wiele wspólnego z rzeczywistością, to jeszcze uczy nas złych nawyków. Próba kontrowania przy wychodzeniu z poślizgu kończy się krakną i w ten niezwykle bolesny sposób dowiadujemy się, że w Afryce obowiązują inne prawa fizyki. Niewiele wysiłku włożyli programiści w opracowanie inteligencji komputerowych przeciwników. Ra-

zi nas to szczególnie na powtórkach, kiedy widzimy, jak bezmyślnie błędy popełniają nasi konkurenci. Zjechać na pobocze i uderzenie w latarnię wcale nie należy do rzadkości, choć na powtórce widzimy, że dało się uniknąć kraksy. GTC Africa to doskonały przykład na to, jak łatwo skopać świetny pomysł. Malownicze widoki i klimatyczna muzyka to stanowczo za mało, jak na grę wyścigową aspirującą do tytułu króla czarnego lądu. Wielka szkoda. Wielka kłapa.

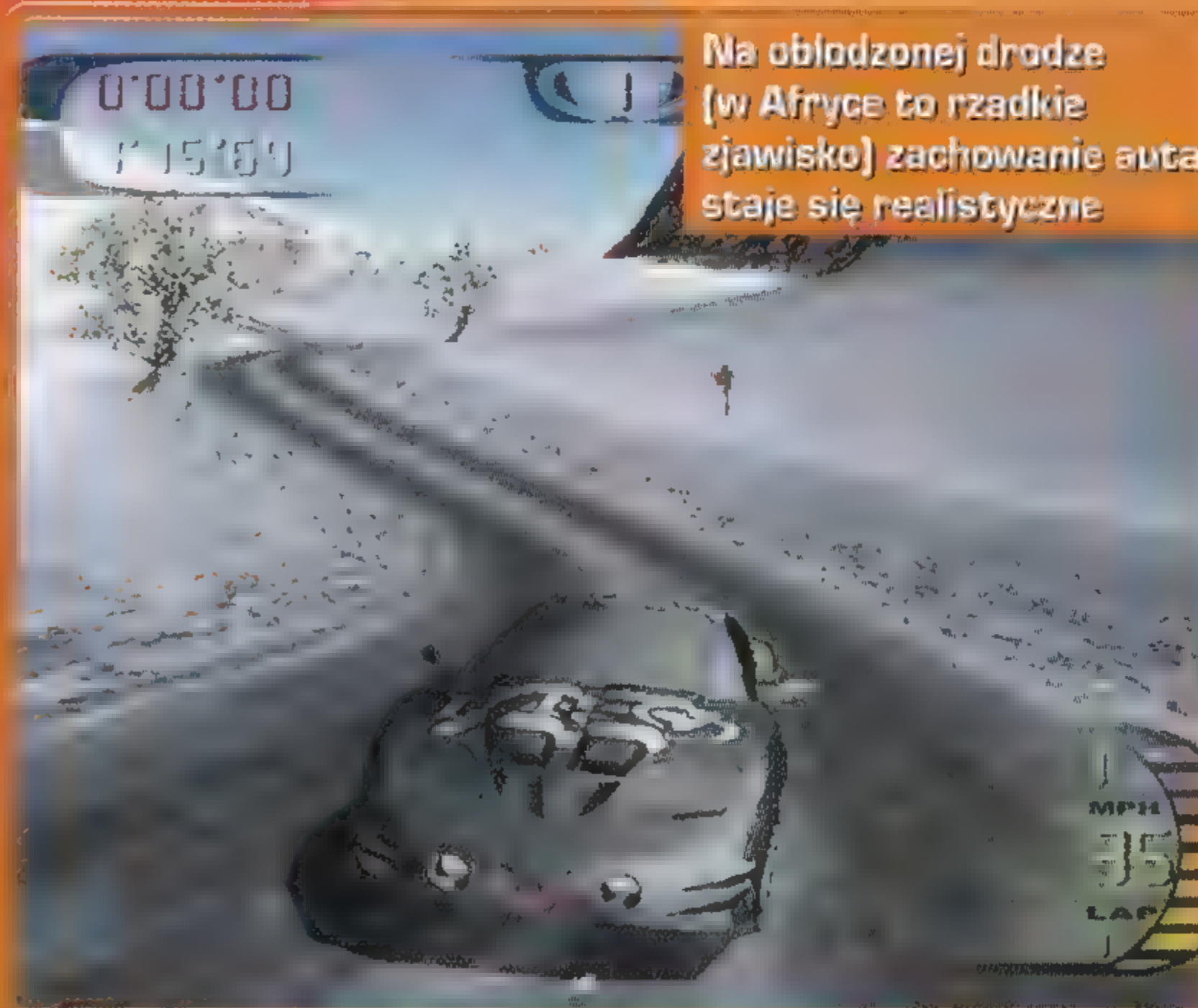
Challenge Mode



Ten dydaktyczny tryb umożliwia nam doskonalenie techniki i poprawę osiąganych czasów w trakcie całych mistrzostw. Osiem rodzajów treningów zaznajamia nas ze wszystkimi aspektami jazdy i sytuacjami, jakie zdarzają się na trasie. Cwiczymy kontrolowane poślizgi, wyprzedzanie, a nawet sztukę błyskawicznego pokonywania wzniesień i unikania przeszkód terenowych. Przed rozpoczęciem kariery afrykańskiego kierowcy warto poświęcić kilka chwil na trening, pamiętajmy jednak, że owa „wiedza” nie przyda nam się w żadnych innych wyścigach, a często wręcz utrudni zabawę. A może jednak lepiej nie ćwiczyć?



Pocziwy Escort radzi sobie zadziwiająco dobrze

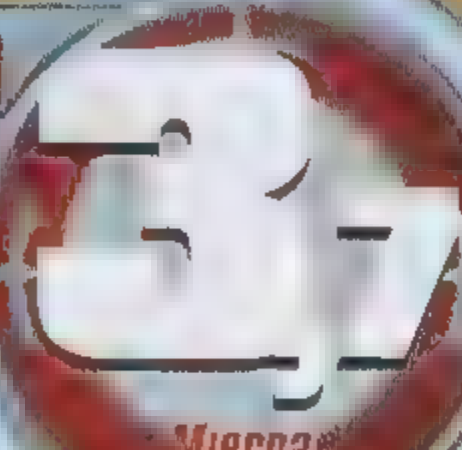


Na oblodzonej drodze [w Afryce to rzadkie zjawisko] zachowanie auta staje się realistyczne

Zapomnijmy o fair play. Kto pierwszy, ten lepszy!



OCENA



GTC Africa

Wydawca: Rage
Typ: wyścigowa
Cena: 259 zł

O co tu chodzi: wybieramy jedną z bryczek i startujemy w serii wyścigów po bezdrożach Afryki

Liczba graczy: 2
Liczba samochodów: 9
Liczba mistrzostw: 19
Przemoc: brak

UŻYWA
karty pamięci
8 MB

+ Muzyka, trasy
- Cała reszta



TYTUŁ DOKŁAD GRAFIKA GRYW

ROAD RAGE

the SIMPSONS

Simpsonowie w grze w stylu Crazy Taxi? Super! Ale nawet taki pomysł da się spaprać

ZABAWNE TEKSTY



W grze wiele jest dowcipnych tekstów rodem z filmu. Na przykład kiedy Homer zabiera Barta gdzieś z centrum, pyta go: czemu nie jesteś w szkole, chłopcze? A ten swoim zwyczajem opowiada o pożarze i o tym, że dyrektor Skinner i wszyscy nauczyciele spaleni. Kiedy dziadek Simpson zabiera Lisę, mówi: wydajesz mi się znajoma... Ale nawet tu autorzy nie ustrzegli się błędów. Na przykład dziadek Simpson odbierający Barta spod domu często może usłyszeć: muszę iść umyć dziadka gąbką. Czyżby senior rodu Simpsonów miał kłona?

Ale czyżby autorzy nie ustrzegli się błędów? Na przykład dziadek Simpson odbierający Barta spod domu często może usłyszeć: muszę iść umyć dziadka gąbką. Czyżby senior rodu Simpsonów miał kłona?

Do gry powrócą... Simpsonowie... walczyć z domem Simpsonów o tytuł mieszkania Homera...

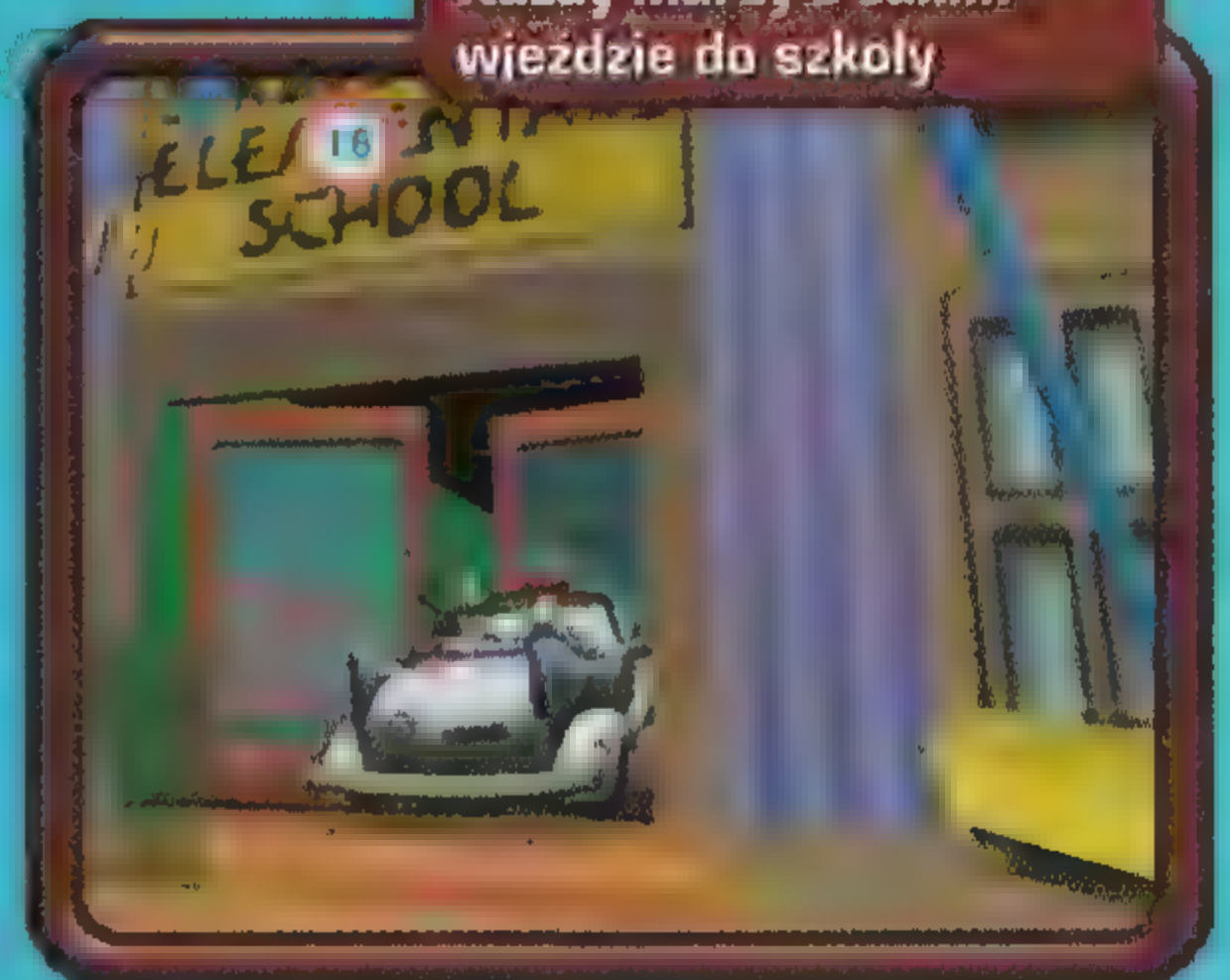


Ten lokal walczy z domem Simpsonów o tytuł mieszkania Homera

Jeden z najsłynniejszych domów Ameryki



Każdy marzy o takim wjeździe do szkoły



OCENA

4,2
niepła

The Simpsons Road Rage

Wydawca: Electronic Arts
Typ: zręcznościowa
Cena: 259 zł

O co tu chodzi: o zarobienie miliona dolarów na sprawnym rozwożeniu mieszkańców po Springfield

Liczba graczy: 1-2
Liczba aut: 17
Liczba obszarów: 6
Przemoc: simpsonowa

UŻYWA
karty pamięci
8 MB

The Simpsons...
...Road Rage



TRUDNO WIEK GRAFKA GRY

RAYMAN M



Proszę państwa, Globox zbliża się do mety w zawrotnym tempie! Ale co to? Dogania go Rayman i atakuje wielką kulą!

Rayman złożył swój niewidzialny szalik



Wyciąg to wyścig. Bohaterowie biegną do przodu, starając się wyprzedzić przeciwników, ukończyć zawody na pierwszym miejscu albo rywalizują o znajdujące przedmioty. Na trasie są dopalacze dające

nam chwilowe przyspieszenie. Naszym nieprzyjaciółom przeszkadzamy natomiast za pomocą innych przedmiotów. Trasy nie pozostają statyczne – cały czas coś się na nich dzieje, są zapadnie, obrotowe bloki i inne atrakcje. Tory mają wiele poziomów i pełno skrótów.

Ciekawszym trybem rozgrywki jest bitwa. Tutaj również sprawdzamy się w kilku wariantach zabawy. Ich nazwy zaczerpnięto wprost ze strzelanin 3D. W Capture The Fly łapiemy muchę – naszym zadaniem jest uciekać z owadem w garści do końca wyznaczonego czasu. W trybie Deathmatch znajdujemy zabawne bronie, za pomocą których eliminujemy naszych przeciwników z dalszej zabawy. Ostatni rodzaj bitwy polega na poszukiwaniu kolorowych kryształów pojawiających się losowo w różnych częściach mapy. Grafika we wszystkich trybach i w całej grze jest śliczna, a otoczenie żywe i kolorowe.

Właściwie nie po Raymanie spodziewaliśmy. Na ekranie telewizora rozkwitła krajina rodem z bajki, szalenie atrakcyjna dla oka. Animacja jest w miarę płynna – to dobrze, bo dzięki temu nie odciąga nas od właściwej zabawy. Dźwięki zostały żywcem przejęte ze starszych gier o Raymanie, a efektywniejsza w tle zabawna muzyka zaprzęta do walki.

Rayman M to doskonała gra dla wszystkich fanów zabawnych wyścigów. Dla samotnego gracza niezłą rozrywką jest pokonywanie bonusów w postaci aren, zawodników, a nawet ubranek. Zdecydowanie najlepiej jednak zasiąść do zabawy w kilka osób – emocjom i śmiechom nie ma końca.

OCENA

8,0

Rayman M

Wydawca: Ubi Soft
Typ: wyścigowa
Cena: 249 zł

O co tu chodzi: pokonujemy przeciwników w kolejnych wyścigach oraz bitwach na specjalnych arenach

Liczba graczy: 1-4
Liczba tras: 12
Liczba postaci: 8
Przemoc: rysunkowa

UŻYWA

rozdziałacza
Multi Tap 2

Świetna gra dla kilorga
Samotnym szybko się nudzi

TRUDNO ODROZUMIEĆ GRAFIKĘ GRYWY

Scigamy się nie tylko jako Rayman

Rayman M to gra ponad podziałami. Złe i dobre postacie ze świata Raymana jak podczas olimpiady stają do sportowej rywalizacji – każdy z każdym. Jeśli oczywiście uznajemy przysmażenie konkurentowi tylko ognistą kulą za sportowe postępowanie. O ile jednak na PlayStation 2 słowo multiplayer, od którego wzięto się M w tytule, jest uzasadnione, o tyle w wypadku pecetowej wersji to deklaracja na wyrost – bawimy się najwyżej w dwie osoby na podzielonym ekranie. A przez się nie da się grać w ogóle. Są dwa podstawowe tryby zabawy. Pierwszy to wyścig, a raczej trójwymiarowa gra platformowa na czas, bo tor jest piętrowy i pełen tajnych przejść. Nie jest łatwo – konkurenci biegną jak szale

Przyjaciele Raymana zostali porwani przez okrutnych piratów. Tylko od zręczności naszych palców zależy, co się z nimi dalej stanie i czy zło zostanie odpowiednio ukarane.

Patrząc na wszystkie wersje tej gry, czekamy, aż przygody blondyna bez rącek i nóżek ukażą się na telefonach komórkowych... Na razie mamy Raymana na GameBoya i jest to klasyczna dwuwymiarowa platformówka. Nie spodziewaliśmy się więcej po staruteńkiej konsolce, choć twórcy gier czynili już średnio udane próby z grafiką trójwymiarową. Poruszając się w prawo, skaczemy po platformach, wspinamy po pnączach i atakujemy nieprzyjaciół za pomocą latającej rękawicy. Poziomy są rozległe, a nasi wrogowie zajadli, zadanie nie jest więc łatwe. Rayman potrafi wszystko to, co bohater platformówki powinien, ale ma także ważną umiejętność przedłużania skoku za pomocą śmigielka, w jakie zmieniają się jego przydługie, wirujące uszy. Ta istotna funkcja nieraz ratuje życie naszego bohatera. Kolorowa grafika to największa zaleta nowych przygód Raymana. Po raz kolejny firma

Zalety zawieszonych w powietrzu dłoni i stóp to mały opór i duży zasięg



Dwuwymiarowa zabawa jak za starych, dobrych czasów

RAYMAN M

Według twórców Raymana brak nóg nie przeszkadza w wyścigu. Są jednak inne przeszkody



Niektórzy bohaterowie są niezbyt urokliwi

ni i wygrywamy tylko wtedy, gdy korzystamy z ukrytych odgałęzień [konkurenci robią to rzadko]. Sprawa staje się jeszcze trudniejsza, gdy na tym samym torze mamy zestrzelić wszystkie poukrywane jego zakamarkach motyle. Biegamy wtedy i szukamy owadów pochowanych w najróżniejszych miejscach. Kiedy znajdujemy motyle, strzelamy do nich, żeby je... hmmm... uwolnić (po strzale motyl odlatuje). Kiedy oswobodzimy wszystkie, kończymy etap.

Dobrze pomyślane jest przeszkadzanie przeciwnikom znajdującym się w czołówce pelotonu. Strzelamy w przycisk i układ przeszkód przed nami się zmienia. To

spory kłopot dla wyprzedzających nas zawodników. Wygląda to tak, że na przykład trasa rozdwaja się. Po lewej stronie drogę blokuje zapora energetyczna, po drugiej jest czysto. Kiedy wszyscy wybierają prawą odnogę, my strzelamy w przełącznik i odwracamy sytuację, a sami biegniemy w odblokowaną lewą odnogę.

Jednak wyścigi szybko stają się dla nas frustrujące i nie pomaga tu nawet leciutka i wesola muzyka. Na szczęście gra ma też łatwiejszy tryb. Reszta zawodów rozgrywa się na niewielkich, zamkniętych planszach, gdzie naszym celem jest zdobycie wyznaczonej liczby punktów. Zbieramy kule i strzelamy do przeciwników, aby ich na moment zatrzymać. W kolejnym trybie esencją zabawy jest strzelanie w konkurentów.

Mucha pełni kluczową rolę w ostatniej odmianie zabawy. Owad uczepia się jednej osoby i lata za nią. Osoba ta za każdą chwilę spędzoną z muchą dostaje punkty.

Zalety pecetowego Raymana to niska cena i polska wersja, ale zabawa jest fajna tylko gdy mamy z kim zagrać.

TEST

OCENA

6,6

Rayman M

Wydawca: Ubi Soft
Typ: zręcznościowa
Cena: 69 zł

O co tu chodzi: bijemy rekordy na trasach i w bezpośrednim starciu pokazujemy znajomym, kto tu rządzi

Liczba graczy: 2-4
Liczba poziomów: 24
Uzbrojenie: złośliwe
Przemoc: umiarkowana

WYMAGA

Pentium II 350,
64 MB RAM,
akceleratora 3D

+ Dobra zabawa dla dwojga

- Przesadnie trudne wyścigi

TRUDNO DOZYSZAĆ GRAFIKA GRYW

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

Rayman wirował już na wielu platformach. Teraz latający bohater zawitał wreszcie na GameBoya Color!

Ubi Soft udowadnia, że na GBC zna się jak nikt. Zarówno bohater, jak i jego otoczenie są narysowane w zachwycający sposób. Wiadomo, gdzie skoczyć, a gdzie się podeślagnąć, wszystko jest dokładnie zaznaczone. Nie ma więc problemów z tym, że nie widzimy dalej położonych elementów otoczenia. Animacja to kolejny olbrzymi plus przygód Raymana – bohater porusza się z gracją, aż przyjemnie popatrzeć.

A jeszcze lepiej uczestniczyć. I choć radosne popiskiwanie głośniczka trudno nazwać muzyką, nie przeszkadza nam ono w walce z nieprzyjaciółmi.

Szkoda tylko, że gra tak mało różni się od poprzedniej części przygód poczciwego Raya na GameBoya Color. Mówiąc wprost jest do niej do złudzenia podobna. A szkoda, bo autorzy mogli przecież pokusić się o wprowadzenie choćby kilku nowych rozwiązań.

W dalszym ciągu jednak Rayman 2: The Great Escape jest łakomym kąskiem dla wszystkich fanów platformówek. Wspaniały, kolorowy świat Raymana i nienaganna oprawa powodują, że od tej gry po prostu nie sposób się oderwać.



Otoczenie jest piękne i kolorowe

OCENA

8,0

Rekomendacja
GBC: 8,0

O co tu chodzi: ratujemy przyjaciół z rąk piratów, skacząc w prawo i latając na uszach

+ Śliczna grafika

- Podobna do starszych

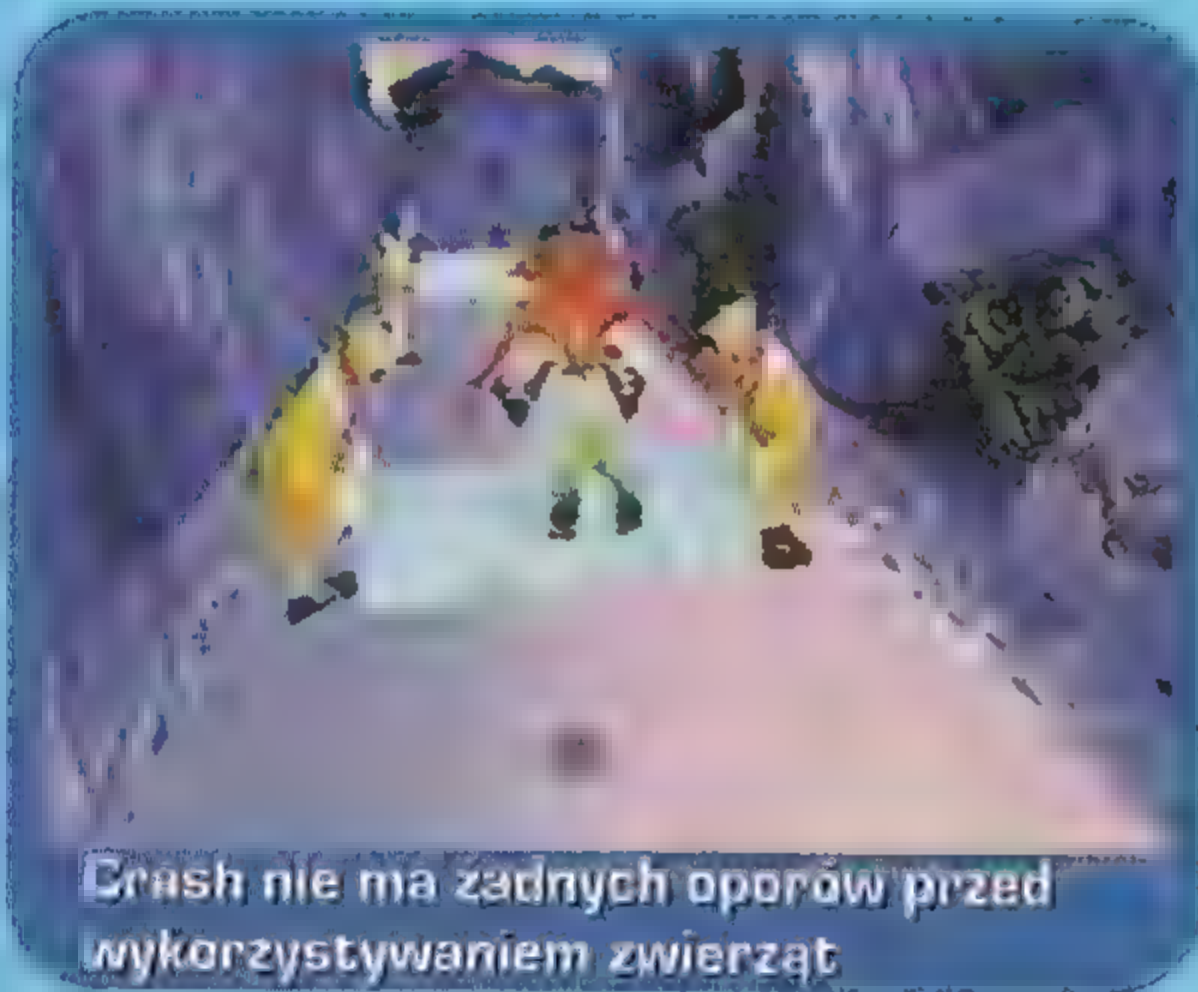
TRUDNO DOZYSZAĆ GRAFIKA GRYW



Platynowa seria to nowy dział PLAYA, w którym przedstawiamy starsze gry, sprzedawane obecnie w atrakcyjnych cenach. Wiele z nich nic nie straciło ze swego magicznego uroku i jeśli jeszcze w nie nie graliśmy, nowe, tanie wydania stanowią doskonałą okazję, by nadrobić zaległości!

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back

Pierwsza część przygód wcale-nie-liska Crasha przedstawiła nam tego bohatera i wciągnęła w jego przygodę. Ta zręcznościówka łącząca elementy dwu- i trójwymiarowe szybko zdobyła grono fanów, którzy rzucili się na drugą część.



Crash nie ma żadnych oporów przed wykorzystywaniem zwierząt

Gra jest mniej liniowa od poprzedniczki. Każdy poziom składa się z kilku mniejszych etapów. Często do wyjścia prowa-

dzi więcej niż jedna droga, zdarzają się także ślepe uliczki. Wtedy powrót do ostatniego rozwidlenia jest nieunikniony. Na szczęście nie frustruje to nas aż tak bardzo – świat Crasha jest piękny, żyje własnym życiem i samo przemierzanie go sprawia satysfakcję.

Crash nauczył się nowych ruchów, między innymi wślizgu, a także specjalnego skoku na przeciwnika. Sporą atrakcją są także przeróżne wehikuly, które pilotujemy na dalszych poziomach. Atrakcje w postaci szalonej przejażdżki na rakiacie czy podróży w łodzi dodają smaczku tej przyjemnej grze.

Autorzy wcale nie przejęli się uwagami, że warto by popracować nad grafiką. Druga część przygód Crasha wygląda niemal identycznie jak pierwsza. Nie ma jednak nad czym rozpaczać. To w dalszym ciągu jedno z najładniejszych gier na PlayStation. Kolorowa grafika, zróżnicowane poziomy – między innymi śnieżne, wodne i w dżungli – oraz nienaganna

animacja postaci sprawiają, że zabawa jest prawdziwą przyjemnością. Do dynamicznej akcji doskonale pasuje rytmiczna, zwariowana muzyka z wściekłymi afrykańskimi bębenkami w tle.

Ta gra dostarcza znakomitej zabawy, rozwija dobre pomysły, a przy tym jest śmieszna i pozbawiona przemocy.

Cena: 99 złotych



Chwile wytchnienia, takie jak ta, są w grach z Crashem rzadkie

OCENA

80

Crash Bandicoot 3: Warped

Ostatnia czysto platformowa przygoda Crasha na PlayStation jest jednocześnie najlepsza. To także jedna z najładniejszych i najciekawszych gier zręcznościowych na tę konsolę. Tym razem historia opowiada o podróżach



W trzeciej części gry Crash wrzucił na siebie akwalung

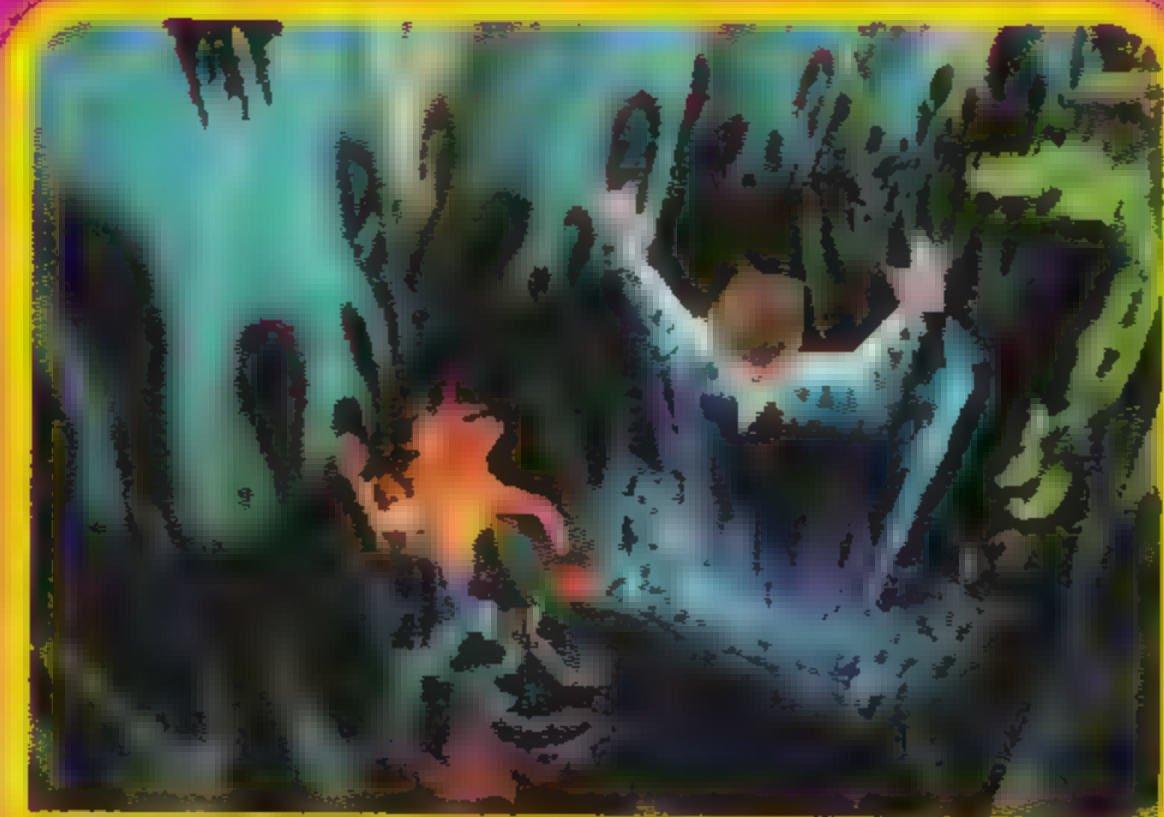
w czasie. Podstępny doktor Neo Cortex i szalony demon Uka Uka jak zwykle pragną władzy nad światem, a powstrzymać ich tylko sympatyczny rudzielec. Na szczęście tym razem nie jest sam – do walki staje również jego słodka, blondwłosa siostrzyczka Coco.



Braźowe skrzynki kryją ulubione owocki zwierzęcego bohatera

Na ponad trzydziestu poziomach ten duet robi to samo, co poprzednio robił sam

Crash: biega, skacze, turla się, ślizga i walczy z kolejnymi przeciwnikami. Co jakiś czas pojawia się boss, a potyczka z nim nie należy do najłatwiejszych. Także i tym razem prowadzimy rozmaite pojazdy, na przykład dwupłatowiec



Karykaturalna postać Futrzaka świetnie nadaje się na maskotkę

oraz skuter wodny. Waliki powietrzne i ślizg na tafli wody dostarczają wiele radości a zarazem są atrakcyjne dla oka. Nie brakuje bonusowych aren, na których bohater porusza się w prawo, zbierając przedmioty. Gra jest zróżnicowana i wciągająca. Grafika została odświeżona, animacja wygląda pięknie, a kolorowy, bajkowy świat porywa nas i nie daje wrócić do rzeczywistości. Muzyka znów rewelacyjnie komponuje się z wydarzeniami.

Nowe przygody Crasha nie są trudne. Średnio doświadczony gracz kończy ją w kilka wieczorów. Na szczęście odnalezienie wszystkich sekretów i ukrytych przedmiotów trwa o wiele dłużej. A potem okazuje się też, że z przyjemnością wracamy do tej gry, nawet jeśli ukończyliśmy ją już dawno temu.

Cena: 99 złotych

OCENA

90

Crash Team Racing



W wyścigu na jednej konsoli bierze udział do czterech graczy naraz

Zachęteni sukcesem trzech części przygód Crasha autorzy z firmy Naughty Dog stworzyli wyścigi gokartów z postaciami z uniwersum Bandicoota. Są więc naturalnie Crash i jego siostra Coco, doktor Neo Cortex, Uka Uka, a także większość bossów z trzech platformowych przygód szczerowatego kolegi.

Takie gry cieszą się olbrzymią popularnością od czasów wydania Mario Karta na konsolę Super Nintendo. Zabawne wyścigi z maskotkami produkowane są w ilościach hurtowych. Crash Team Racing różni się jednak od wielu podobnych produkcji tym, że jest absolutnie naj-

lepszą grą tego rodzaju jaka ukazała się na PlayStation. Gra składa się z trzech podstawowych trybów, ale najważniejszy jest ten wieloosobowy. Crash Team Racing reprezentuje wszystko, co najlepsze, jeśli chodzi o grę w dwie, trzy lub cztery osoby na jednej konsoli. Świetna grafika, płynna animacja, fantastyczne projekty tras i spora dawka humoru powodują, że gra zawiadnęła wieloma graczami, czyniąc ich swoimi niewolnikami. Aż dziw bierze, że to pierwsze wyścigi firmy Naughty Dog - mimo braku doświadczenia autorom udało się stworzyć trasy tak ciekawe, że jazda po nich wła-



Kiedy ścigamy się we dwoje, widoczność jest o wiele lepsza

OCENA



ściwie nigdy się nie nudzi. Dodajmy do tego świetny model jazdy i zachowania gokartów na trasie i mamy obraz doskonałej gry wyścigowej.

Poza tym jest jeszcze tryb Arcade, w którym uczestniczymy w różnych pucharach, a także Adventure, gdzie bronimy świata przed inwazją straszego mutantu Nitrousa Oxide'a. Gra wydaje się klonem Mario Karta, ale tak naprawdę istotnie rozwija ten gatunek.

Cena: 99 złotych

Crash Bash

OCENA



Piąta i ostatnia gra na PlayStation, w której pojawia się popularny Crash, to wesoła zabawa dla kilku osób zainspirowana serią Mario Party na Nintendo 64. W trybie Adventure zawodnicy potykają się w siedmiu kolejnych minigrach zręcznościowych, które losowane są



Trybów zabawy jest w ostatnim Crashu na PlayStation naprawdę sporo

spośród łącznej liczby trzydziestu. Szkoda tylko, że autorzy zdecydowali się usunąć cały tryb gry planszowej obecny w Mario Party i scalający minigry w jedną całość. W rezultacie jedyne, co pozostaje, to niepołączone ze sobą proste gierki zręcznościowe, w których bierzemy udział. Szkoda.

Tryby zabawy są fajne. Jeden z nich to Crash Ball, w którym zawodnicy stojąc na olbrzymich kulach, próbują zepchnąć się z planszy. Jest jeszcze walka na skrzynki oraz odmiana Pong'a, w której biorą udział cztery osoby. Co jakiś czas walczymy też z bossem,

którego pokonanie przenosi nas do innego świata, w którym czeka na nas zupełnie nowy zestaw gier.

Bohaterowie to znane i lubiane postacie ze świata Crasha, które mieliśmy okazję poznać w poprzednich częściach. Są Crash, Coco, Neo Cortex, Tiny Tigger i inni.

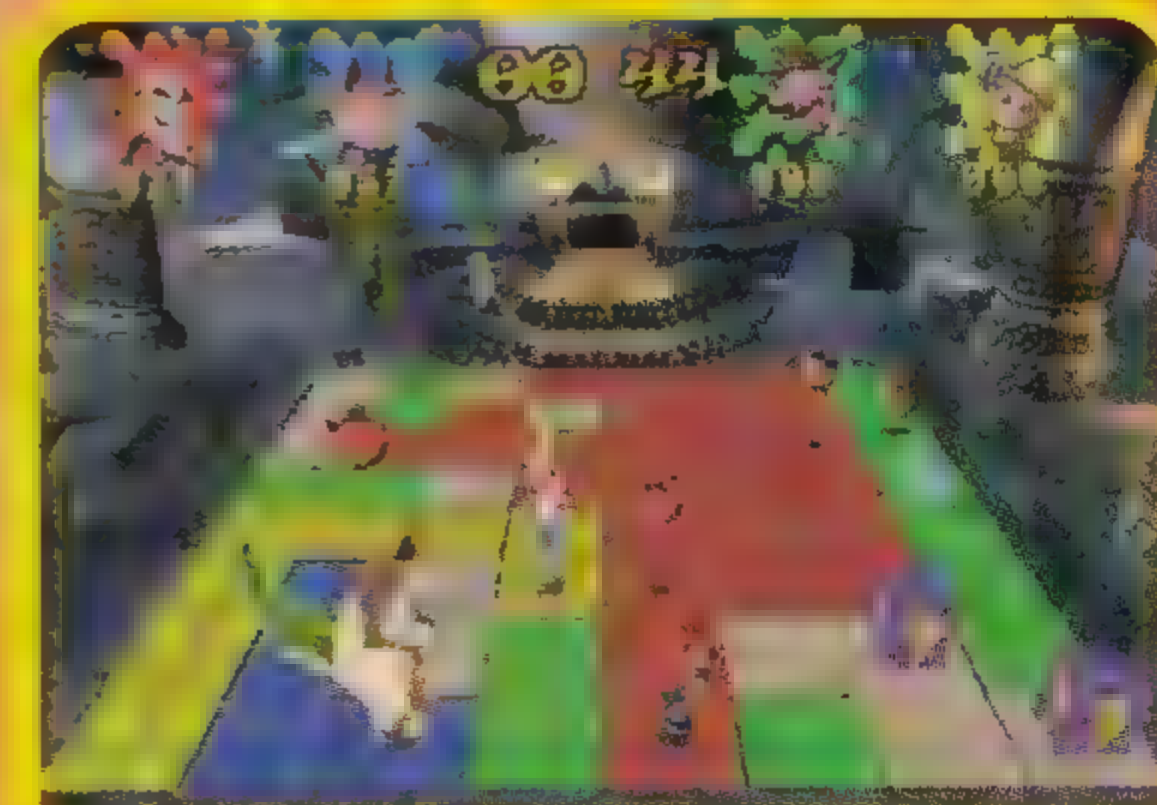
Podobnie, jak Crash Team Racing ta gra najlepiej sprawdza się w trybie wieloosobowym, gdy do dżoypadów zasiada kilku graczy - oczywiście przy czterech osobach niezbędny jest multitap. Rozgrywki nie są trudne i dobrze bawią się przy nich nawet osoby, które pierwszy raz ściskają pad w dłoniach. Emocjonu-

jące są także zmagania zespołowe - dwóch na dwóch. Wygląda na to, że autorzy pomyśleli o wszystkim

To idealna gra na domowe imprezy, szczególnie że ma wszystko, co przyciąga oko i ucho. Gry z Craschem są bardzo ładne, zaś Crash Bash nie stanowi tu wyjątku. Wspaniały, bajecznie kolorowy świat niemal wylewa się z telewizora i zachęca nas, by do niego wskoczyć. Świat może i niezbyt oryginalny, ale za to na

pewno doskonale zaprojektowany.

Cena: 99 złotych

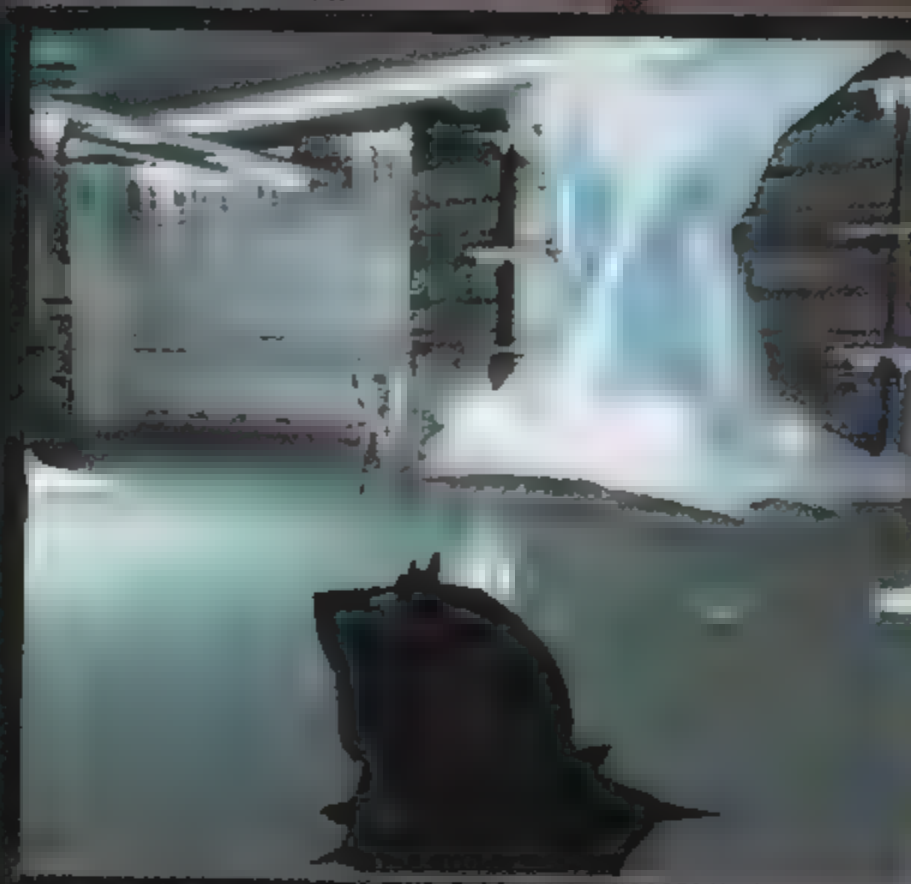


Rozgrywka niemal w niczym nie przypomina starszych przygód Crasha



Obaj nie mają litości dla geniuszy zbrodni. Korzystając z niesamowitych gadżetów, pilnują porządku w wielkich miastach. Dwaj superbohaterowie stają do szlachetnej rywalizacji

GRAFIKA

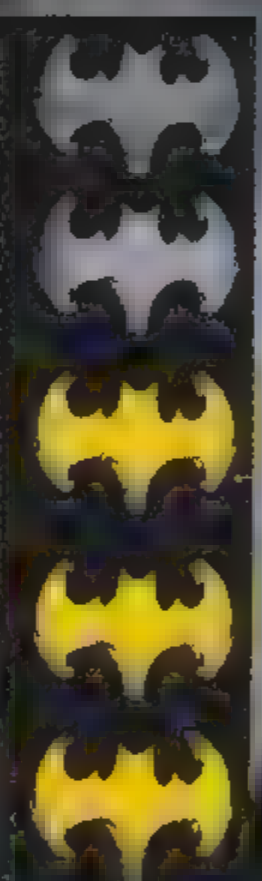
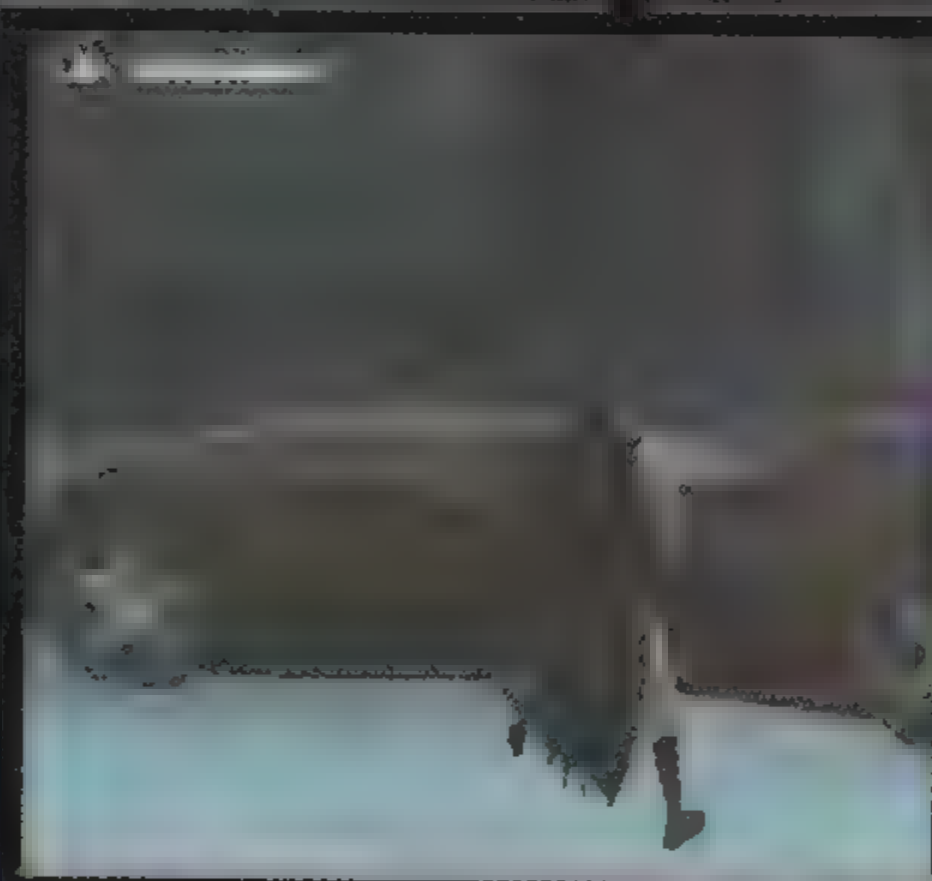


Do złudzenia przypomina kreskę komiksów z serialu rysunkowego. Jak na PS2, grafika jest prosta, by nie rzec oszczędna, ale urokliwa. Architektura budynków i przeciwnicy kojarzą się z przedwojennymi gangsterskimi filmami. Szalu nie ma.

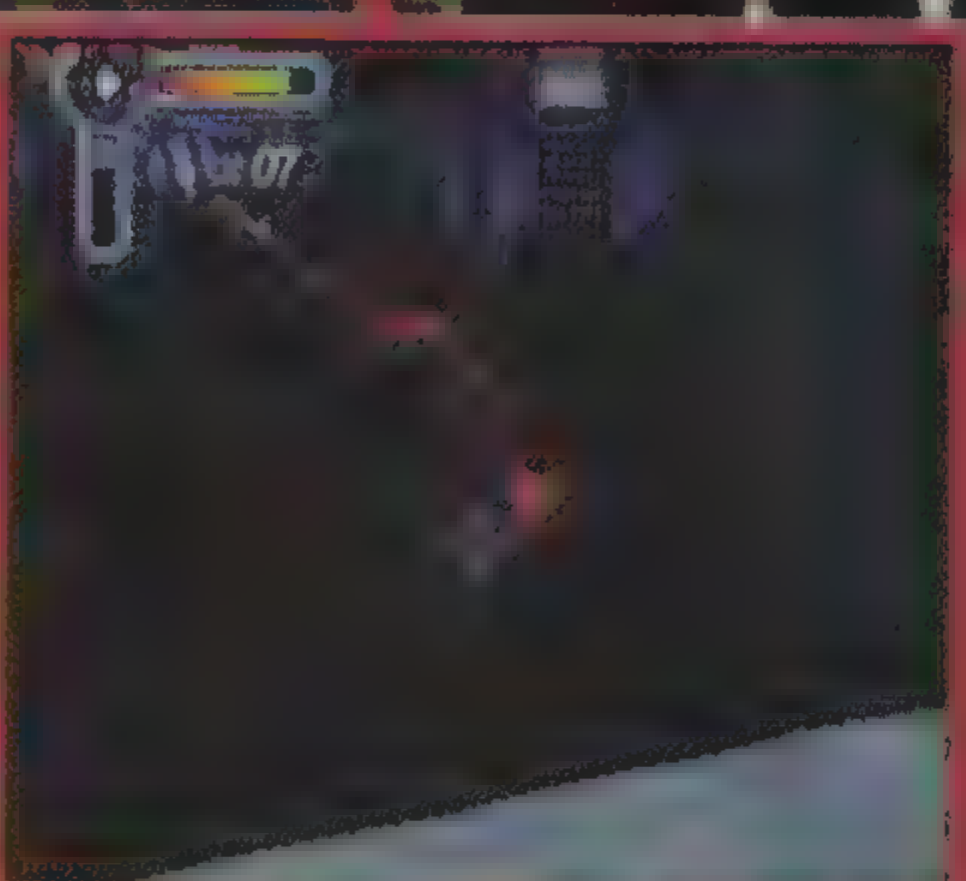


Pocziwa PlayStation zadziwiająco dobrze oddaje komiksowy klimat. Staranne modele i bogate w szczegóły wnętrza sprawiają, że nie zwracamy uwagi na wszechobecne wielkie piksele. Animacja nie zwalnia ani na chwilę. Kawał solidnej roboty.

DŹWIEK



Trudno go jednoznacznie ocenić. Podoba nam się budujący nastrój motyw muzyczny znany z filmów. Z drugiej strony niektóre postacie mają głosy kompletnie nie pasujące do ich charakterów. Na przykład Joker brzmi wręcz żałośnie.



Świetnie oddaje klimat komiksu Marvela. Muzyka przypomina znane z kreskówek kawałki, ale z czasem staje się monotonna. Podobnie występujący w grze superbohaterowie i megalomaniacy rozmawiają głosami, które już skądś znamy.

POSTACIE



Przeciwnikami Batmana są najgorsi łajdacy. Mr. Freeze i Joker to, obok głównego bohatera, najważniejsze postacie w grze, jednak nie robią tutaj tak niesamowitego wrażenia jak ich filmowi protoplaści. A czasami są wręcz groteskowi.



Spotykamy całą plejadę gwiazd komiksów Marvela, zarówno dobrych, jak i złych. Wspierają nas takie sławy, jak Kapitan Ameryka czy DD. Pokonujemy masę czarnych charakterów, z którymi komiksowi bohaterowie zmagają się od lat.

Batman to jeden z najstarszych komiksowych superbohaterów. Skryty w mroku samotny mściciel pilnuje porządku w mieście Gotham.

W grze spotykamy najciekawsze czarne charaktery, z jakimi walczył, między innymi niebezpiecznego Mr. Freeze'a, zmysłową Poison Ivy i oczywiście wykręta Jokera.

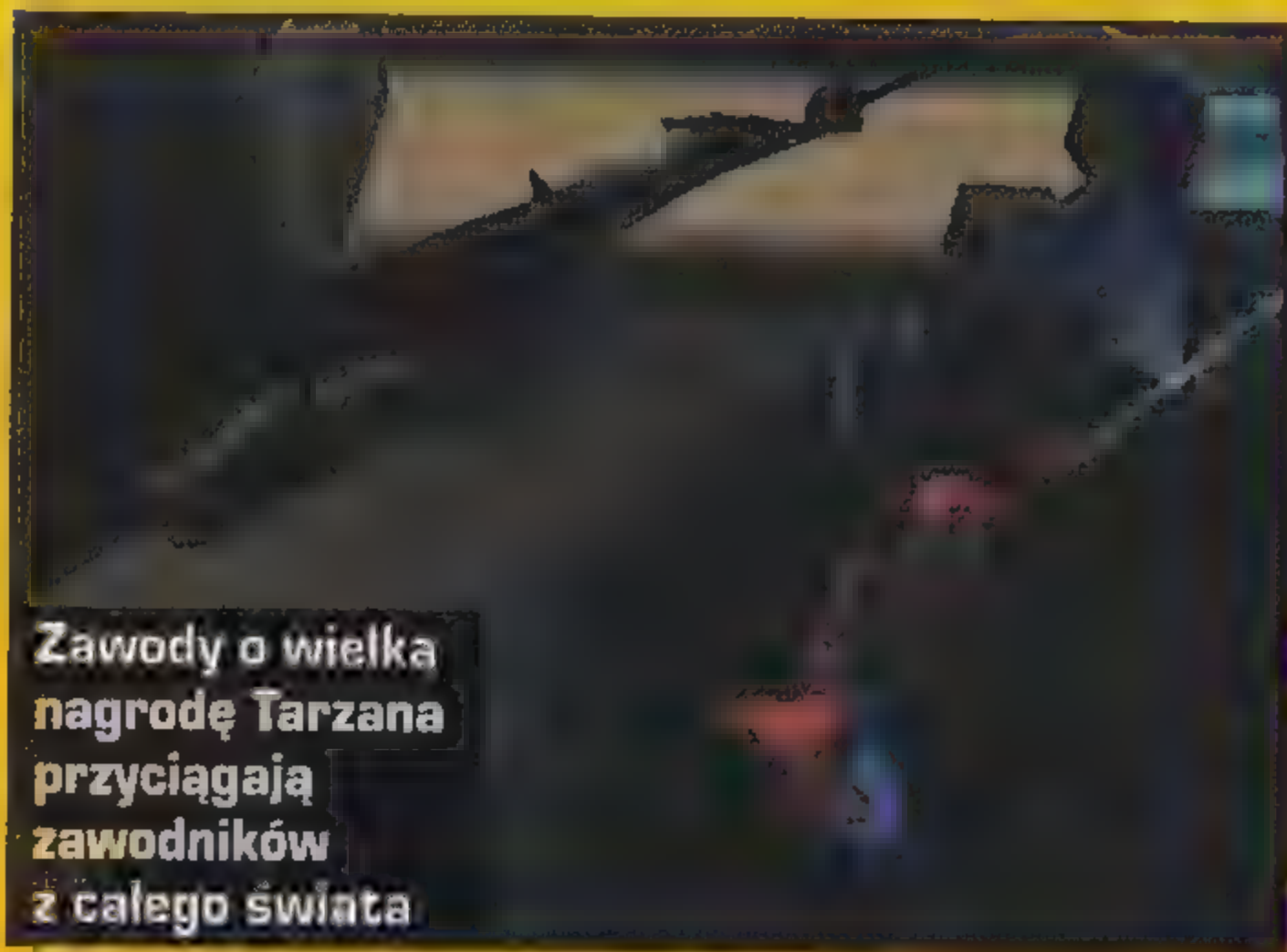
Spider-Man także unika rozgłosu. Na co dzień pracuje jako reporter w jednej z nowojorskich gazet. Kiedy w mieście pojawiają się Skorpion, Hammerhead czy

Sandman, przywdziewa kombinezon i przywraca porządek. Biję na głowę swoich przeciwników szybkością, a niezwykle wytrzymała pajęczyna to ostateczny argument studzący zapal złych chłopców.

Obu panów łączy zamiłowanie do porządku i chęć pozostawania w cieniu. Obdarzeni nadludzkimi zdolnościami i sprzętem, o którym James Bond może tylko marzyć, robią z niego użytek tylko w ostateczności. Działają zabójczo skutecznie, ale w różnym stylu. Potężny Batman wyrusza w teren jedynie w nocy i nie ma w zwyczaju schodzić zbirom z drogi. Ogromna siła i zdumiewający arsenał to jego największe atuty.

Jego piętą achillesową jest brak szybkości, która z kolei jest zaletą Spider-Mana. Siłą i wyposażeniem człowiek pająk ustępuje konkurentowi, jednak zdolność poruszania się po wszystkich powierzchniach otwiera przed nim niemal nieograniczone możliwości.

Nie sposób stwierdzić, który z tych bohaterów jest bardziej super. Porównajmy zatem gry z ich udziałem.



Zawody o wielką nagrodę Tarzana przyciągają zawodników z całego świata

BATMAN VS SPID

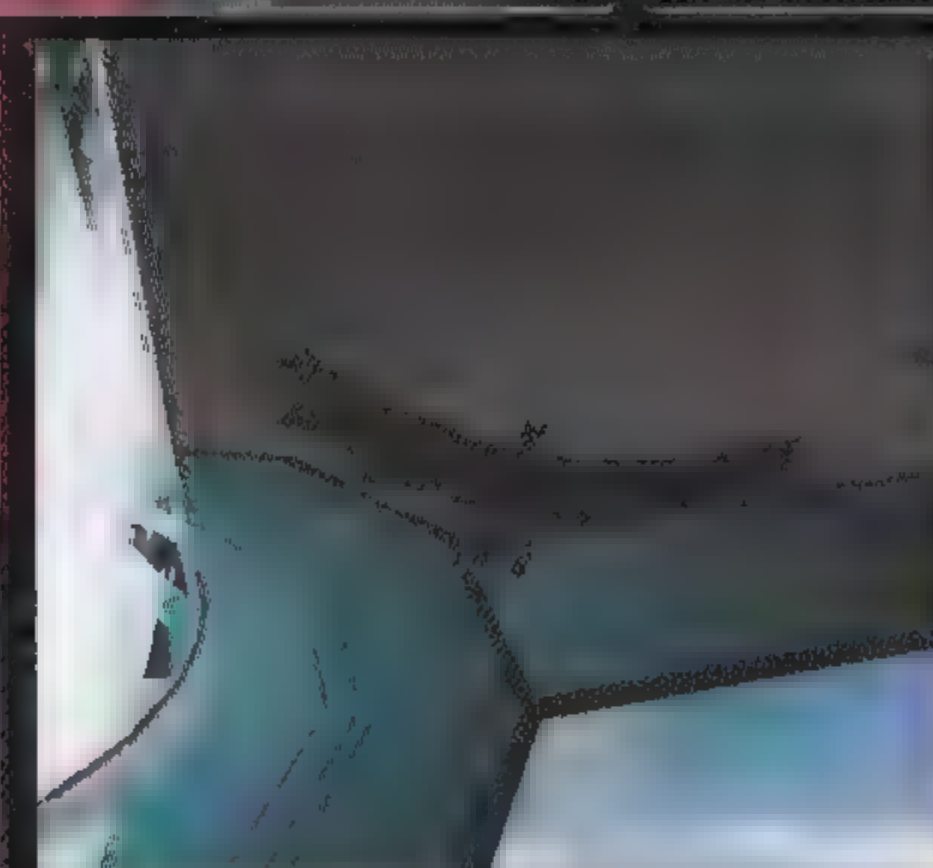
MOŻLIWOŚCI



Bogaty arsenał gadżetów i specjalne umiejętności dają Batmanowi prowadzenie. Jeździmy batmobilem, skaczemy z ogromnej wysokości, kajdankami unieruchamiamy zbirów. Możliwości jest wiele, jednak korzystanie z nich bywa kłopotliwe.

Siec i umiejętność poruszania się po każdej powierzchni otwierają przed nami szerokie pole do popisu. Czujemy się wolni, gdy jednym susem przeskakujemy z dachu na dach. Zastosowania pajęczyny są niemal tak liczne jak gadżety Batmana.

STEROWANIE



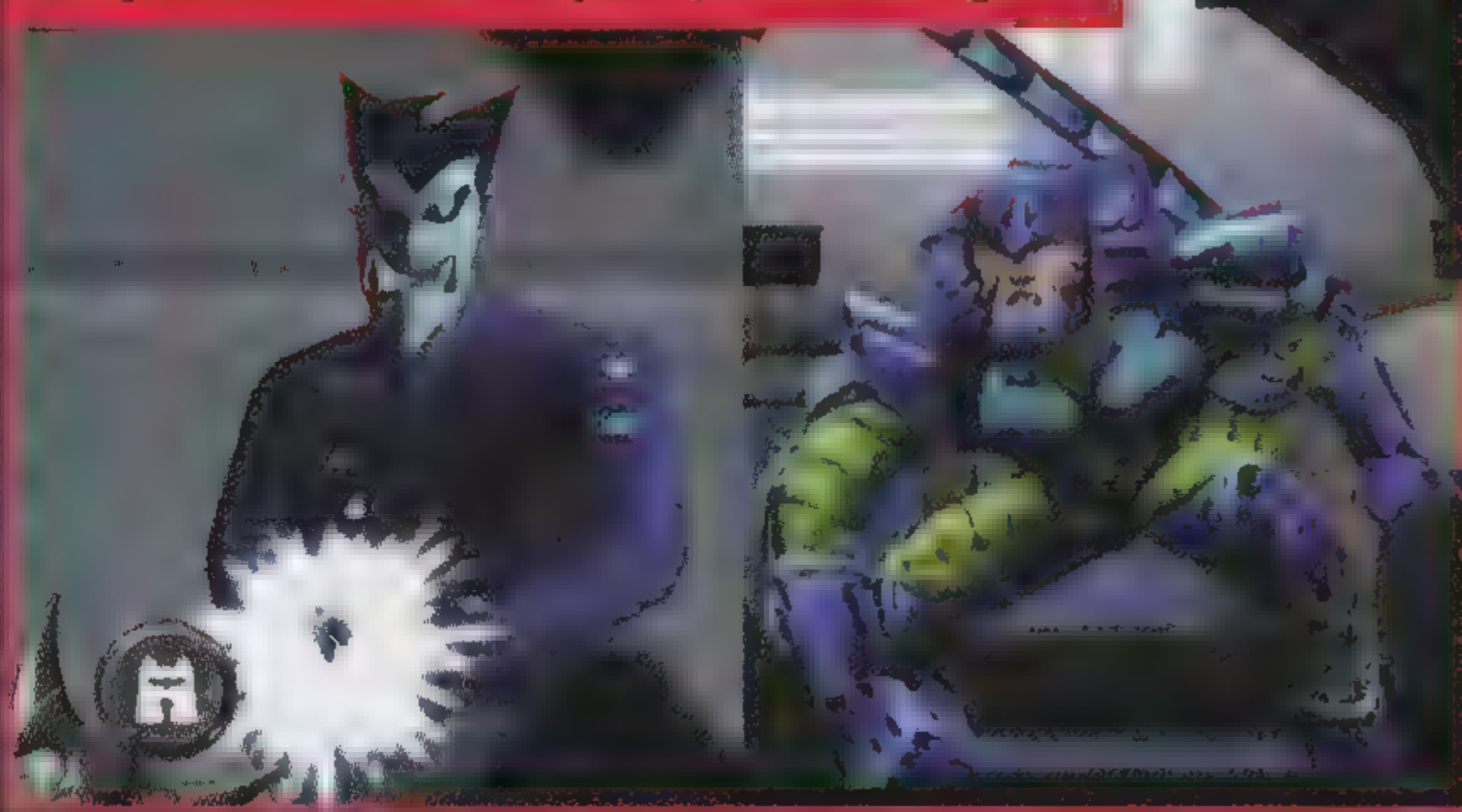
Obwieszony bajerami ułatwiającymi życie, Batman nie radzi sobie z ich obsługą. Jest ona uciążliwa, a szybkie wykonanie niektórych czynności graniczy z cudem. Fatalna praca kamery powoduje, że przeskoczenie kilku skrzynek bywa wyzwaniem.

Z uwagi na spore możliwości bohatera sterowanie nie należy do najłatwiejszych, ale po dwudziestu minutach zaczynamy nad nim panować. Skakanie po ścianach jest intuicyjne, a obsługa pajęczyny - wygodna.

WERDYKT

Obie gry stanowią mniej lub bardziej udane połączenie platformówki z bijatyką. Akcja toczy się głównie w wieżowcach i na ich dachach. Walka na pięści nie wymaga kombinowania, a jedynie szybkiego naciskania przycisku i nie jest mocną stroną żadnego z porównywanych tytułów. Do zabawy mają zachęcić nas niesamowici bohaterowie i ich nieprzeciętne umiejętności. Co cieszy, dość wiernie oddają one specyfikę pracy każdego z superbohaterów. W obu wypadkach autorzy zadbał o możliwość skradania się na wzór Metal Gear Solida. To świetny pomysł, jednak w Batmanie korzystanie z niego jest szalenie niewygodne, a konstrukcja misji w Spider-Manie całkowicie zniechęca nas do stosowania takiej strategii. Obie gry reprezentują solidny poziom, a decyzja, po którą z nich sięgamy, zależy głównie od naszej sympatii do ich bohaterów. Mamy nadzieję, że nadciągający wielkimi krokami Superman pogodzi dzisiejszych rywali.

Zapytani przez reportera PLAYA o opinie na temat naszych bohaterów, bandyci odpowiedzieli ogniem



ER-MAN

**Lepka sieć czy skrzydła?
Siła i gadżety czy pajęcza
zwinność? Wypełnij
kwestionariusz i sprawdź!**

Jeżeli dziwnie czujesz się w czarnej pelerynie albo dla odmiany obcisły trykot człowieka pająka za bardzo przypomina Ci przedszkolne parady w kolorowych rajstopkach, czas sprawdzić, czy przypadkiem nie wcielasz się w niewłaściwego superbohatera.

1 Lubię, gdy gra możliwie wiernie oddaje komiksowy klimat. Przeciwnicy, gadżety i główny bohater - to wszystko powinno wyglądać dokładnie tak, jak w kreskówce.

Tak Nie wiem Nie

2 Uwielbiam modę. W czasie gry niecierpliwie poluję na rozmaite ukryte kostiumy, w których później paraduję z dumą po mieście. I nie jest to Gotham City.

Tak Nie wiem Nie

3 Gra musi być prosta. Chcę włączyć konsolę i zacząć grać, a nie przez godzinę uczyć się obsługi.

Tak Nie wiem Nie

4 Przedwojenne klimaty są dobre dla wapniaków. Nie ma to jak współczesna nowojorska metropolia i wieżowce Manhattanu.

Tak Nie wiem Nie

5 Bardziej niż fabuła interesuje mnie ostra akcja. Krótka odprawa i ruszam na miasto. Filmowe scenki przerywam natychmiast.

Tak Nie wiem Nie

6 Cenię sobie swobodę i jestem ciekawski. W grze chcę mieć możliwość dotarcia do najbardziej niedostępnych miejsc.

Tak Nie wiem Nie

Teraz za każdą odpowiedź Tak przyznaj sobie pięć punktów, za każde Nie wiem - trzy a za każde Nie - jeden punkt. Policz, ile punktów zebrałeś i sprawdź niżej, która gra powinna Ci się podobać.

Powyżej 22 punktów

Jesteś urodzonym fanem Spider-Mana. Skacząc po ścianach, czujesz się jak ryba w sieci... to znaczy w wodzie. Gra z człowiekiem pająkiem dostarczy Ci niezapomnianych przeżyć.

Od 14 do 22 punktów

Trudny wybór. Przed podjęciem decyzji konieczne zapoznaj się z grami w sklepie, ale sprawdź wcześniej stan kieszeni, bo być może kupisz obie!

Poniżej 14 punktów

Nie ma wątpliwości: z Batmanem spędzisz niezapomniane chwile. Bogaty arsenał i odjazdowa fura zapewnią Ci wiele dni znakomitej rozrywki.

Wydanie specjalne o strzelaninach 3D

3 PŁYTY CD-ROM

i pełna wersja gry
po polsku



już
w kioskach
TYLKO

1480
zł

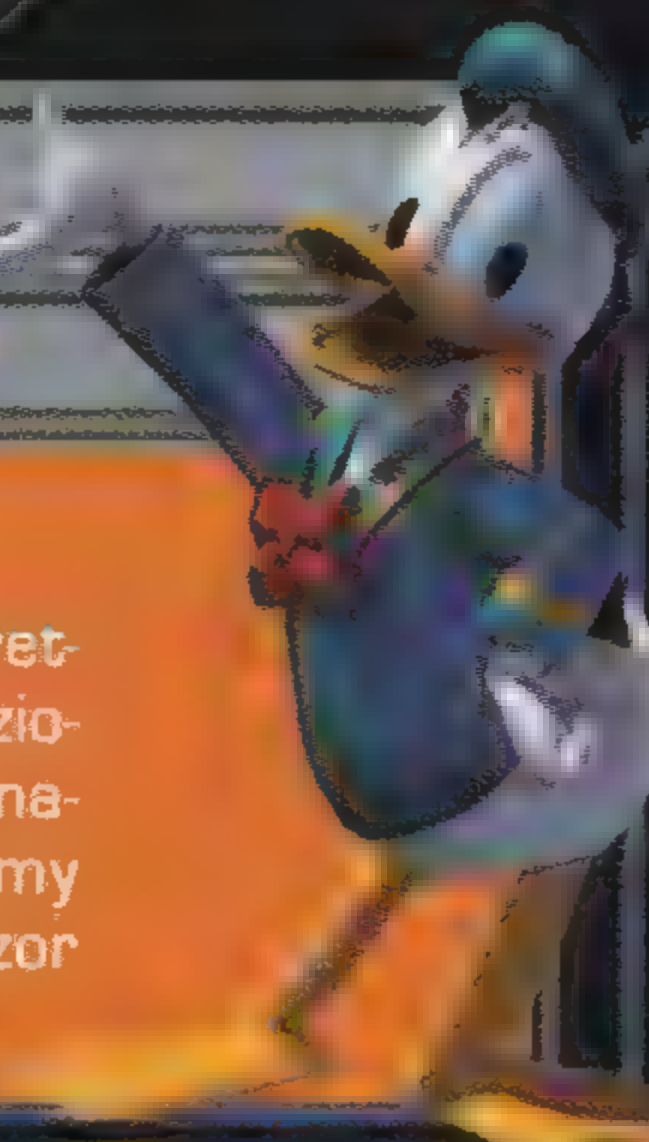
czytasz • rozumiesz • grasz

DONALD DUCK

QUACK ATTACK

Sekretne ruchy

Aby zdobyć możliwość wykonywania sekretnych ruchów Donalda, na dowolnym z poziomów zbieramy literki, aż układamy z nich napis **special**. Następnie przechodzimy etap do końca, a wtedy nasz dzielny kaczor uczy się tajnych kombinacji.



MAXIMO

Rycerz Maximo i bez kodów pokonuje Achille'a. Ale kiedy nam się nudzi...

Galeria postaci

Gdy mimo przeciwności losu udaje nam się ukończyć grę ze wszystkimi czterema uamięchami maga, odkrywamy galerię postaci.

Na nudę

Nowy tryb zabawy, Mastery, odkrywamy, osiągając 100 procent w rankingu Mastery.

MAX PAYNE

Stawiając czoło złu, Max liczy tylko na siebie... i te tajne kody

Wybór poziomu

Gramy normalnie aż do momentu ukończenia poziomu Subway A1. W tym momencie wychodzimy do głównego menu przyciskiem **Select** i naciskamy **Góra Dół Lewo Prawo Góra Lewo Dół**.

Poniższe kody wklepujemy podczas pauzy.

Niesmiertelność

Wciskamy **L1 L1 L2 L2 R1 R1 R2 R2** - teraz już nikt nam nie przeszkodzi w krwawej zemście! Kod ten powtarzamy po każdym przerywniku komiksowym.

Nieskonczona amunicja

Naciskamy po kolei przyciski **L1 L2 R1 R2**, **▲ ● X**. Teraz amunicja nigdy nam się nie kończy!

Wszystkie bronie

Strasujemy kombinację przycisków **L1 L2 R1 R2**, **▲ ● X ●**. Od tej chwili mamy cały arsenał gwer!

Spowolnienie czasu

Jeśli chcemy spowalniać upływ czasu bez jakichkolwiek ograniczeń, naciskamy po kolei przyciski **L1 L2 R1 R2**, **▲ X X ▲**.

Zabić ból

Osiem apteczek ze środkami przeciwbólowymi dostajemy, gdy wciskamy **L1 L2 R1 R2**, **▲ ● X**.

Nowe poziomy trudności odblokowujemy, kończąc grę na poziomie Fugitive. Dostępne stają się wtedy tryby Hard-Boiled i New York Minute. Gdy przechodzimy grę na poziomie Hard-Boiled, aktywujemy kolejny poziom trudności: Dead On Arrival. Gdy kończymy ten morderczy poziom, czeka nas kolejne, ostatnie wyzwanie bonusowy etap.

Pokój programistów

Przechodzimy bonusowy etap Last Challenge i odblokowujemy sekretny pokój programistów gry.

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Kody wklepujemy na ekranie **Options**. Po poprawnym wpisaniu słyszymy dźwięk

Więcej forsy

Gdy mamy mało kasy, przytrzymujemy przyciski **L1 + R1** i naciskamy **■ ■ ■ ■**. Teraz mamy szmal na zakupy!

Nowe kamerki

Tradycyjne widoki w grze zmieniamy, gdy przytrzymujemy **L1 + R1**, a następnie cztery razy wciskamy **▲**.

Znad głowy

Przytrzymujemy **L1 + R1**, trzykrotnie wciskamy **●** i na koniec **■**. Teraz patrzmy na bohaterów znad ich głów.

Egipskie ciemności

Jeśli jazda przy dziennym świetle nas nudzi, przytrzymujemy **L1 + R1**, cztery razy naciskamy **X** i następny wyścig odbywa się nocą!

Splaszczeni bohaterowie

Przytrzymujemy **L1 + R1** i wciskamy **● ● ● ●**. Wszyscy gracze się splaszczą!

Kierunek jazdy

Przytrzymujemy **L1 + R1** i naciskamy **▲ ▲ X X**. Efekt jest ciekawy: podczas gry przed samochodami widzimy linie wskazujące kierunek jazdy i potencjalne kolizje.

Bez mapy

Przytrzymujemy **L1 + R1** i wciskamy **■ ▲ ▲ ●**. Kombinacją tą wyłączamy mapę.

Mydelniczka

Gdy mamy dość zwykłych aut, jeździmy czerwoną mydelniczką. Wystarczy przytrzymując **L1 + R1**, nacisnąć po kolei: **▲ ▲ ■ ●**.

Smithers

Przytrzymujemy **L1 + R1** i wciskamy **▲ ▲ ■ ■**. Jeździmy teraz jako pan Smithers w jego spalonym samochodzie. Ale czad!

Atomowóz

Przytrzymujemy **L1 + R1** i przyciskamy **▲ ▲ ■ X**. Teraz naszą bryką jest odjazdowy nuklearny autobusik!

Bender

Gramy Benderem, kierowcą z Futuramy, po przytrzymaniu przycisków **L1 + R1** i naciśnięciu po kolei **▲ ■ ■ ●**.

Turbodoladowanie

Przyspieszenia dostajemy, gdy przytrzymując **L1 + R1**, naciskamy **X ▲ ▲ X**. Turbo włączamy, wciskając w czasie jazdy **■**.

Zatrzymać czas

Przytrzymujemy **L1 + R1** i wciskamy **● X ■ X**. Teraz podczas gry wciskamy **▲**, by zatrzymać i wyzerować licznik czasu.

Spowolnienie

Przytrzymujemy **L1 + R1** i przyciskamy **X ● ▲ ■**. Jeździmy w zwolnionym tempie!

Dzień Niepodległości

Datę w konsoli ustawiamy na czwartego lipca. Wciskając **L1** odpalamy wtedy fajerwerki.

Halloween

Przytrzymujemy **L1 + R1** i wciskamy **▲ ▲ ● X** i mamy Barta - Frankensteina.

Sylwester

Noworoczną jazdę fundujemy sobie, przytrzymując **L1 + R1** i wciskając **▲ ▲ ● ■**.

Święto Dziękczynienia

Przytrzymujemy **L1 + R1** i wciskamy **▲ ▲ ● ●** i śmigamy zakonnicą!

Boże Narodzenie

Przytrzymujemy **L1 + R1** i naciskamy **▲ ▲ ● ▲**. To ja, święty Mikołaj!

Fura Homera

Kończymy wszystkie dziesięć etapów trybu Mission i dostajemy samochód zbudowany specjalnie dla Homera!



STATE OF EMERGENCY

Zwycięstwo!

Aktualną misję kończymy zwycięsko, wciskając w trakcie rozgrywki: **Lewo, Lewo, Lewo, Lewo** i **▲**.

Nieskończony czas

Spokojnie, nie nerwowo! Po wklepaniu kombinacji: **L1, L2, R1, R2** i **●** przestajemy się śpieszyć.

Nieskończona amunicja

Podczas gry wciskamy **L1, L2, R1, R2** i **▲**. Teraz mamy nieskończony zapas amunicji.

Nieśmiertelność

Nietykalność osiągamy, wklepując podczas gry **L1, L2, R1, R2** i **■**. Teraz nikt nam nie podskoczy!

Liliput

By się zabawić, wciskamy w czasie gry kombinację **R1, R2, L1, L2, X** i bohater zmienia się w liliputa.

Duży kaliber

Jeśli znudziło nam się granie normalnym człowiekiem, zwiększamy rozmiary swojej postaci, wciskając podczas zabawy po kolei: **R1, R2, L1, L2** i **▲**.

Powrót do normalności

Aby rozmiary naszego bohatera wróciły do normy, wciskamy kombinację **R1, R2, L1, L2** i **●**.

Jak Terminator

Jednym uderzeniem pięści powalamy każdego przeciwnika po zastosowaniu tajemniczej kombinacji: **L1, L2, R1, R2, X**.

Nowe postacie

Jeśli gra przestaje nas bawić, warto pamiętać, że przechodząc podane dalej etapy, odblokowujemy nowe postaci w trybie Kaos. Poziomy, których listę publikujemy, są aktualne, gdy wybieramy tryb Revolution.

Postać Poziom

Spanky The Mall

Freak Chinatown

Bull East Side

Odrobina pomocy w tym pełnym przemocy i nieprawości świecie jest na wagę złota. Oto kody PLAYA!

Nowe mapy

Aby przedłużyć sobie zabawę jeszcze bardziej, odblokowujemy nowe mapy, zdobywając w trybie Kaos odpowiednią liczbę punktów na wybranych poziomach.

Mapa Punkty Poziom

Chinatown 25 000 Capitol City Mall

East Side 50 000 Chinatown



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Odkrywamy dodatkowe tryby zabawy dla wytrwałych

The Gauntlet, nowy tryb zabawy, który polega na przejściu w 15 minut lochów wypełnionych potworami, odblokowujemy, przechodząc grę na dowolnym poziomie trudności.

Po pomyślnym ukończeniu poziomu The Gauntlet dostępny staje się dla nas niezwykle wysoki poziom trudności. Po przejściu gry właśnie na tym poziomie gramy Drizztem Do'Urdenem!

Zeby zagrać jako Drizzt od razu, zaczynamy nową grę i podczas wyboru postaci przytrzymujemy **L1, L2, R1** i **R2**. Oglądamy ekran ładowania gry i Drizzt pojawia się we Wrotach Baldura. Jeśli to nie działa, przytrzymując przyciski **L1** i **R1**, naciskamy **X** i **▲** w głównym menu.

Oszustwa

Podczas rozgrywki przytrzymujemy **R2, L1, Lewo** i **▲**, a następnie wciskamy **Start**. Włączamy w ten sposób tajne menu trików, w którym włączamy nieśmiertelność i przenosimy się pomiędzy poziomami.

Superbohater

Podczas gry przytrzymujemy **R2, L1, Lewo** i **▲**, a następnie wciskamy **R3**. Jeśli zrobiliśmy to poprawnie, bohater przemawia do nas, a jego cechy, poziom i liczba sztuk złota w sakiewkach wzrastają.

Mnożenie przedmiotów

Zapisujemy grę, a następnie wyrzucamy z ekwipunku wszystkie przedmioty, które chcemy pomnożyć. Wciskamy **Start** i wybieramy zmianę postaci. Wczytujemy bohatera z uprzednio zapisanej gry. Gdy się pojawia, zbieramy wszystkie rzeczy z ziemi.



DONALD DUCK QUACK ATTACK

Kaczor Donald podjął się trudnego zadania. Jeśli nas ono przerasta, korzystamy z podpowiedzi!

Sekretne ruchy

Aby wykonać sekretne ruchy Donalda, na dowolnym z poziomów zbieramy liściki, aż kładą się z nich napisy **special**. Przechodzimy poziom do końca – po jego ukończeniu kaczor uczy się tajnych kombinacji.



Maximalny poradnik!

RAZEM Z MAXIMEM

ODKRYWAMY TAJEMNICE

ZAMCZYSK, BAGIEN

I CMENTARZYSK! Z NASZĄ

POMOCA DZIELNY RYCERZYK

POKONUJE STADA NIEUMARŁYCH

POKRAK I PRZYWRACA POKÓJ

W KRAINACH

TRUDNE POCZĄTKI

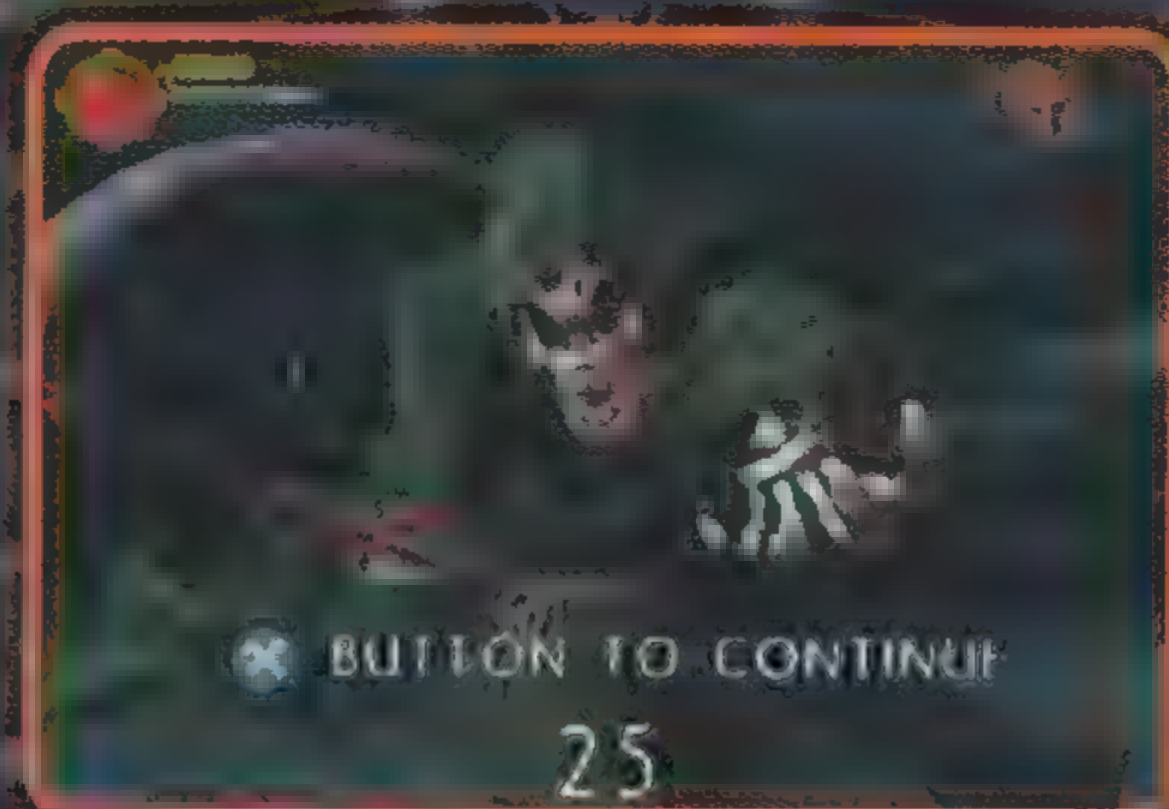
Niebieski wskaźnik na górze ekranu ❶ pokazuje punkty wytrzymałości naszej tarczy. Każdy przyjęty na tarczę cios zmniejsza wartość tego wskaźnika. Kiedy tarcza się psuje, nie możemy blokować aż do znalezienia lub kupienia nowej, więc używamy jej rozważnie!

Zielona kulka ❷ w rogu oznacza rodzaj ulepszenia do miecza, jakie w danej chwili mamy. Wokół niej pojawiają się symbole ataków specjalnych.

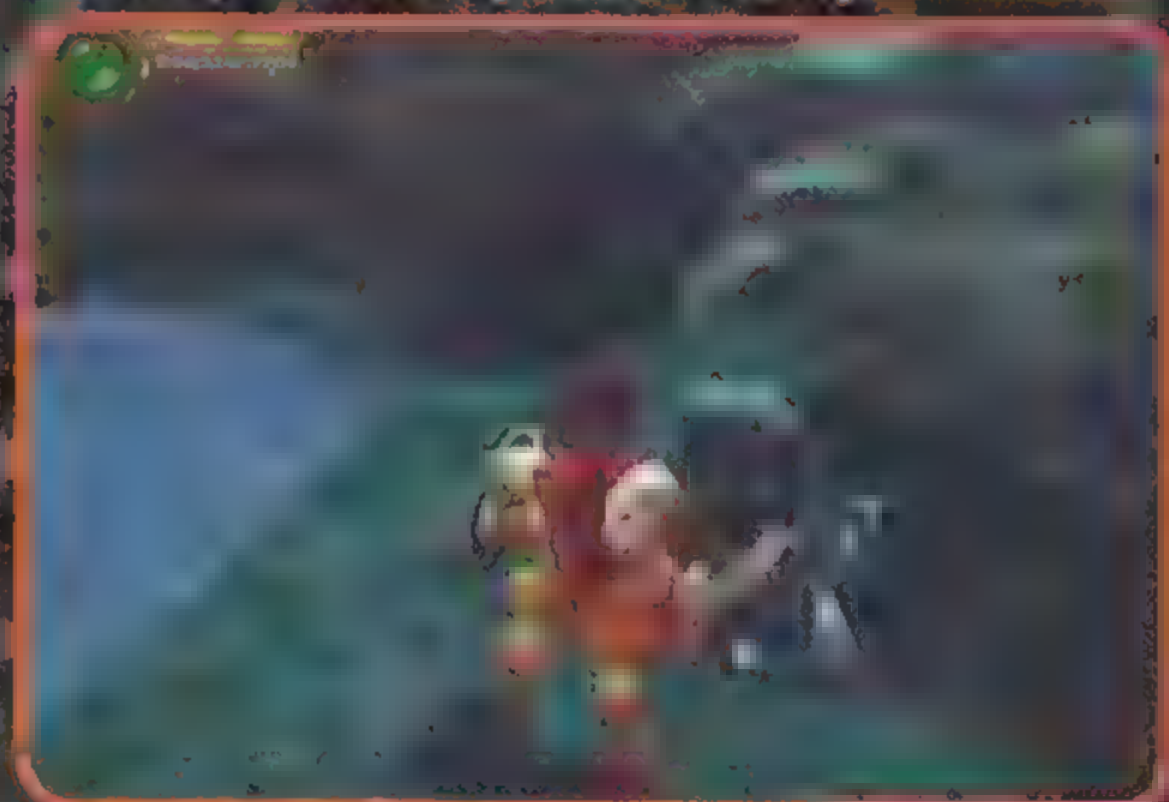
Zielony pasek na górze ekranu ❸ to wskaźnik energii. Kiedy nasz bohater nie korzysta z pancerza, wskaźnik ma tylko jedno zielone ogniwo. Kilka celnych ciosów wroga szybko pozbawia nas wtedy życia. Dlatego w tym stanie staramy się raczej unikać starć i szukamy pancerza albo napoju leczącego, który wypełnia

energiją istniejące już ogniwa. Pierwszy znaleziony pancerz dodaje nam kolejne zielone ogniwo i zmienia wygląd naszego bohatera, który przestaje biegać w samych bokserkach i zakłada zbroję. Trzeci pancerz dodaje odpowiednio trzecie ogniwo oraz helm do naszego ubioru.

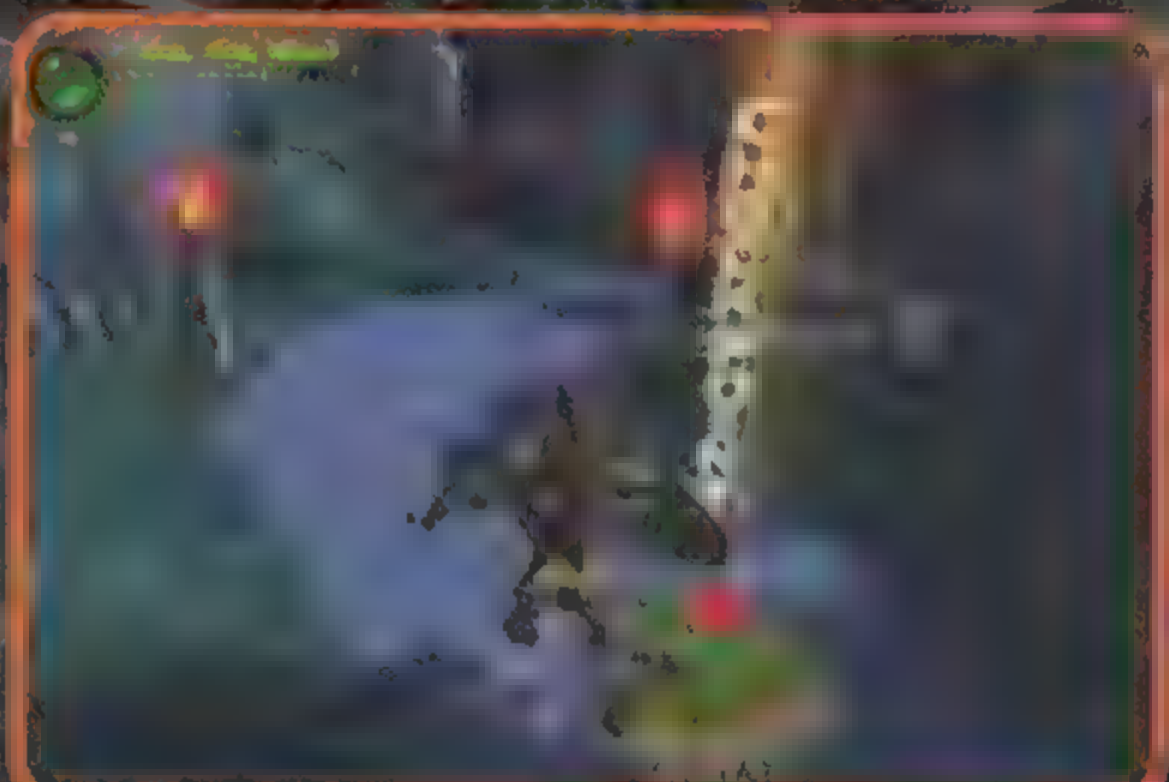
Ponadto na ekranie widzimy wskaźniki: liczby żyć ❹, zebranych monet ❺, zebranych duszków ❻ i monet śmierci ❼. Na tych ostatnich opiera się system kontynuacji. Kiedy tracimy wszystkie życia, czeka nas spotkanie z Grim Reaperem, czyli Śmiercią, która przenosi nas do świata żywych za odpowiednią opłatą. Pamiętajmy jednak, że opłata wzrasta o jedną monetę po każdym dwóch kontynuacjach. Na dole ekranu widzimy pas do instalacji specjalnych zdolności ❽.



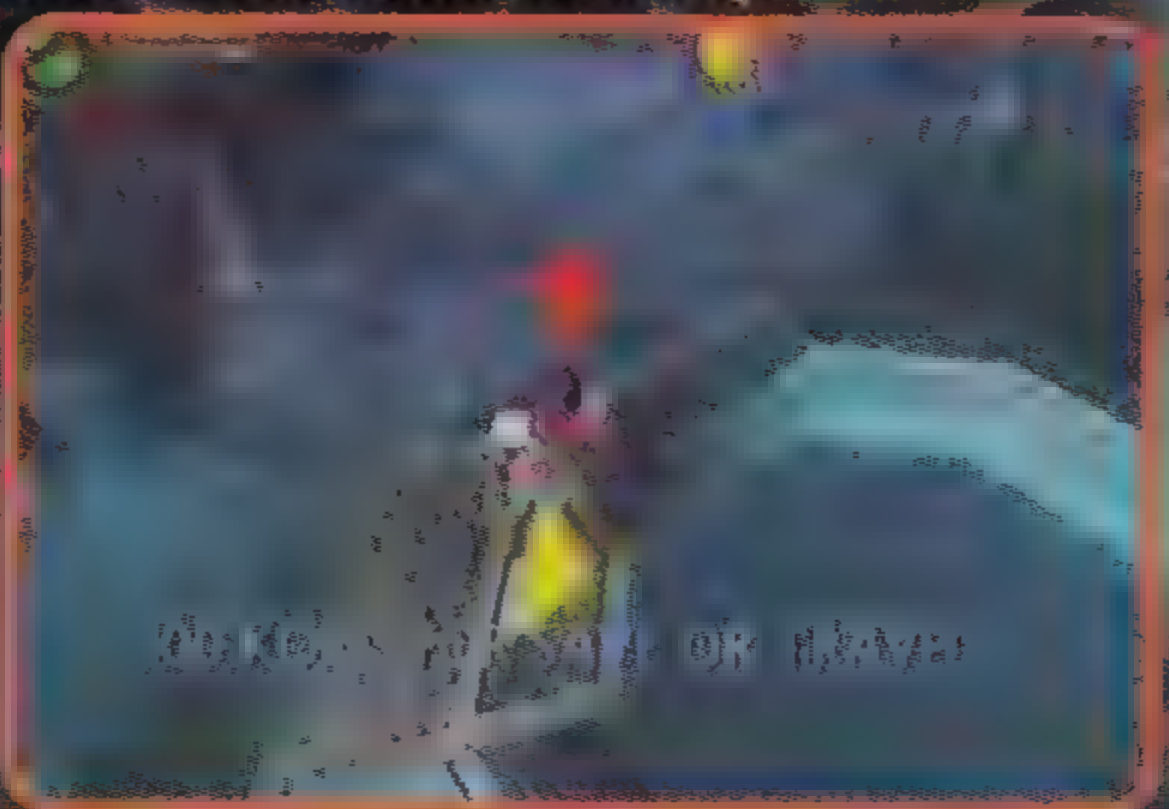
Nowe monety zdobywamy, zbierając duszki, które wydostały się spod władzy Śmierci. W tym celu rozbijamy w pierwszym epizodzie rozświetlone nagrobki (a w dalszych inne obiekty) i zbieramy małe latające niebieskie kuleczki. Za każde 50 duszków otrzymujemy jedną monetę śmierci (Death Coin).



W grze istnieje również system punktów kontrolnych, w które wbijamy miecz z wyskoku. Po utracie życia pojawia się przy ostatnim punkcie. Ale uwaga! Kiedy tracimy wszystkie życia i wykorzystujemy monety śmierci, pojawia się na samym początku poziomu.

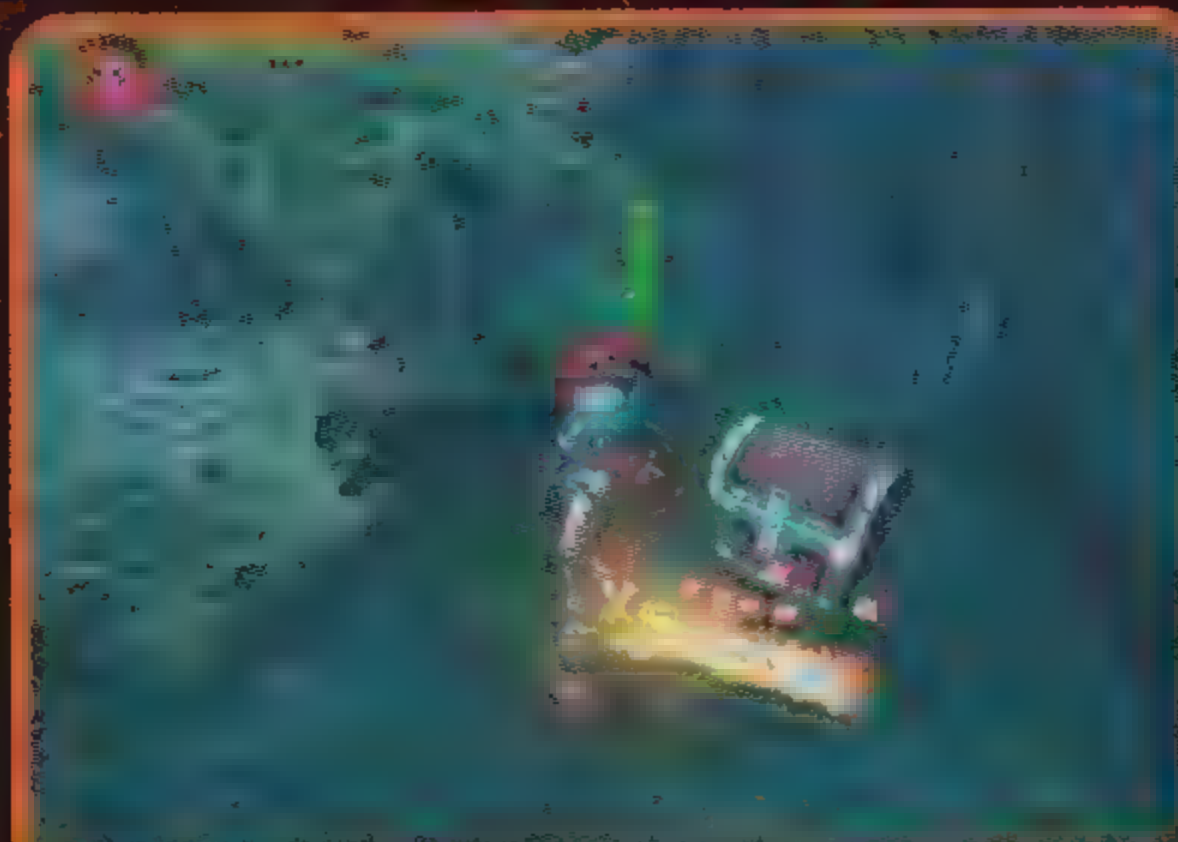


Aby zapisać stan gry, przechodzimy przynajmniej pierwszy poziom. Dostajemy się wtedy do poziomu centralnego, z którego przechodzimy do jednego z pięciu innych, korzystając z jednego z wyjść. Znajdujemy tam również magiczny basenik. Po wejściu na schody i zatrzymaniu się na strzałce wrzucamy do środka 100 złotych monet. Dokonujemy wtedy wyboru: zapisujemy stan gry lub przenosimy się do jednego z pozostałych epizodów. Dostęp mamy jedynie do tych, które chociaż raz odwiedziliśmy.



MA

Porady dla rycerzy



Zwykłą skrzynię otwieramy kopniakiem. Uważamy jednak – to może być potwór!

1 Łatwe poziomy przechodzimy wiele razy. Zbieramy dzięki temu złoto, monety śmierci, srebrne klucze i życia, zwiększamy też mistrzostwo – Game Mastery.

2 Nie przechodzimy nieznanymi poziomami, mając tylko jedno czy dwa życia. Jeśli wtedy ginimy – zwykle gdzieś pod koniec – nie dość, że tracimy monety na okupienie się Śmierci, to jeszcze przy następnej okazji przechodzimy wszystko od początku.

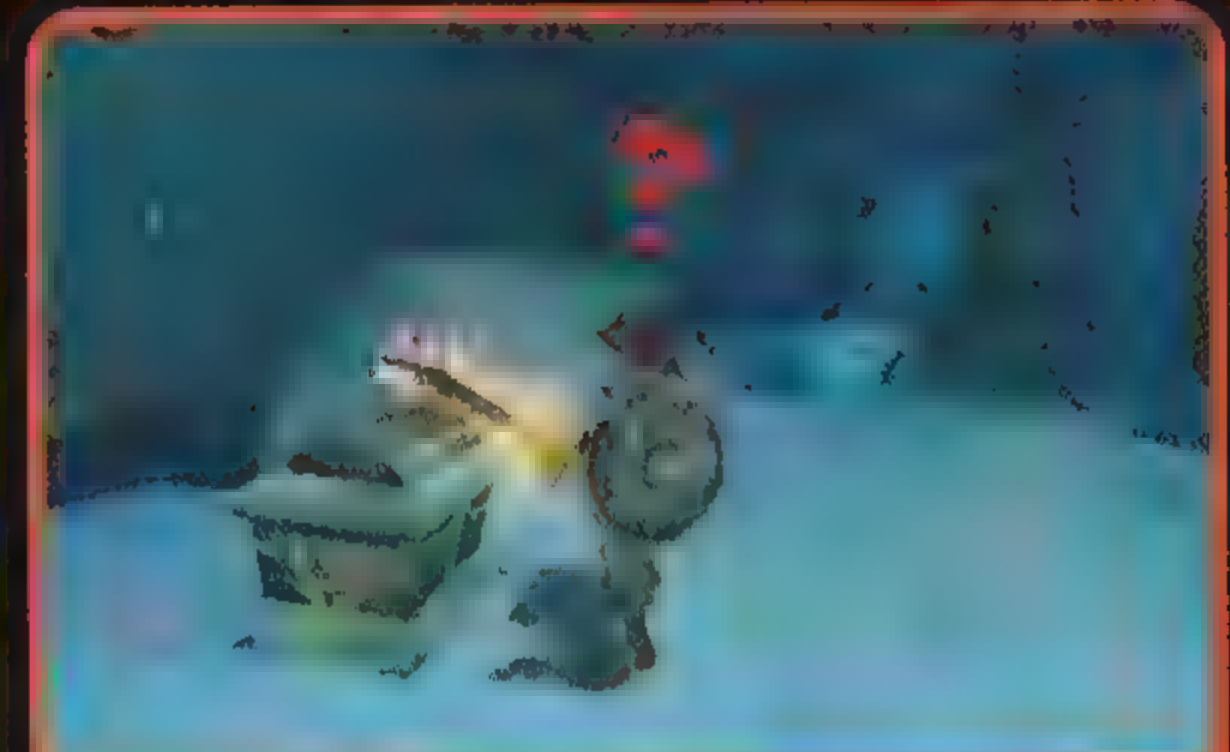
3 Wszystkie poziomy dokładnie przeszukujemy. Każda pominięta skrzynka i nie zabity wróg to mniejszy poziom

mistrzostwa. Poza tym w skrzynkach często ukryte są ciekawe przedmioty, w tym niezwykle przydatne pancerze.

4 Zawsze nosimy przy sobie kilka srebrnych kluczy. Na niektórych poziomach potrzeba ich sporo, a nie zawsze daje się je łatwo znaleźć.

5 Rozbijamy wszystko, co da się rozbić: latarenki, lampiony, naczynia, bo z każdego wypadają złote monety.

6 Zapisujemy stan gry tylko po przejściu bardzo trudnych poziomów – nie warto tracić stu złotych monet po każdym etapie, bo lepiej je wydać na tarcze, pancerze i napoje.



Metalowe skrzynki nie są groźne, ale do ich otwarcia potrzebujemy klucza

GLÓWNE POZIOMY

Bone Yard

Ten pierwszy i najłatwiejszy z pięciu epizodów jest ogromnym cmentarzyskiem. Został zaprojektowany w taki sposób, że przechodząc go, uczy się podstaw gry, poruszania się i walki. Poznajemy na nim większość wrogów, jakich spotykamy w dalszej części gry, między innymi wiele rodzajów szkieletów, ptaki, zombiaki, duchy, Mimików i czarodziejów. Mimicy zazwyczaj udają skrzynki. Dlatego też otwieramy je ostrożnie – najlepiej, jeśli po kopnięciu skrzynki odbiegamy parę kroków.

Wśród najniebezpieczniejszych szkieletów są opancerzeni halabardnicy. Mają wielki zasięg i trudno ich zranić. Pomaga dwukrotne zadanie ciosu z podwójnego wyskoku. Recepta na okradające nas duchy jest prosta – ustawiamy się przodem do nich, a kiedy znajdują się blisko – odbijamy mieczem jak piłkę.

Czarodzieje wyskakują ze skrzyń i strzelają magicznymi pociskami. Uwaga! Jedno trafienie zamienia nas w starca lub niemowlę. Dlatego odskakujemy w różne strony i atakujemy maga. Jeśli go zabijamy, zanim nas trafia, ze skrzyni wypada czerwone serduszek: dodatkowe życie.

Powtarza się tutaj pewien schemat – po przejściu pierwszego poziomu (Grave Danger) trafiamy do poziomu centralnego (Tomb Tower). To właśnie tutaj znajdujemy basen do zapisywania oraz wejścia do czterech pozostałych poziomów.

Wszystkie polegają na tym samym: idziemy wciąż przed siebie, likwidując wrogów. Pamiętajmy, że wpadnięcie do lawy lub głębokiej wody kończy się natychmiastową śmiercią. Duszki dla Śmierci zbieramy, niszcząc świecące nagrobki. Na końcu każdego etapu czeka na nas kryształ, który niszczy, by przenieść się z powrotem do poziomu centralnego. Po zniszczeniu wszystkich pięciu kryształów w poziomie centralnym otwiera się wejście do wieży, gdzie czeka na nas...



Ghastly Gus. Pierwszy boss. Walka z nim jest łatwa. Da się go pokonać bez jednego draśnięcia. Podbiegamy blisko niego, uważając na łopatę i wbijamy miecz w ziemię tuż koło jego stopy. Przeciwnik zaczyna wtedy podskakiwać na jednej nodze, więc wbijamy miecz po raz drugi. Teraz drań siada, a my podskakujemy i uderzamy go w głowę. Odbiegamy kawałek i powtarzamy akcję kilka razy. Po chwili Gus pada, a my uwalniamy pierwszą czarodziejkę – Lenorę. Po krótkim filmiku przenosimy się do Great Dank.

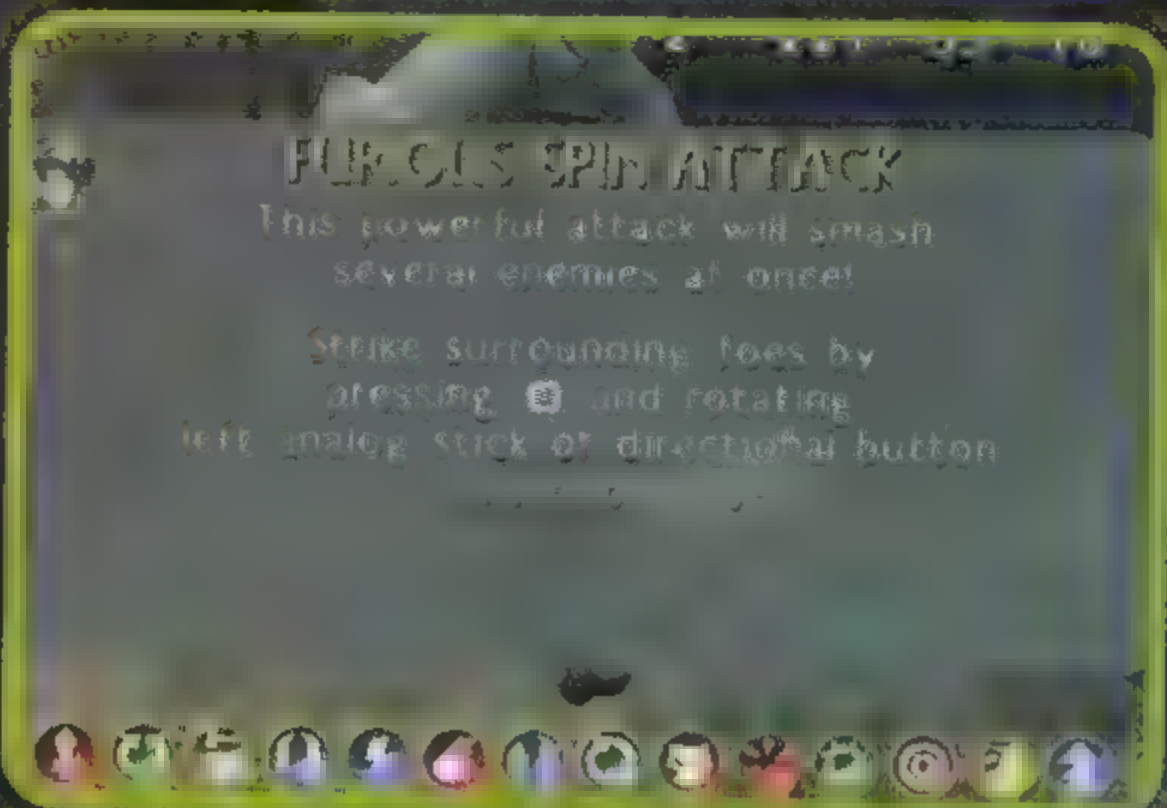
XIMO

ZDOLNA BESTIA

Podczas gry Maximo zdobywa wiele umiejętności. Zwykle wypadają one z pokonanych wrogów w sposób zupełnie losowy. Dostęp do tych najlepszych zyskujemy dopiero w końcowych etapach. Po naciśnięciu **Select** na dole ekranu pojawia się lista umiejętności, które już zdobyliśmy. Umieszczamy je w tak zwanych

lock spotach – dzięki temu zachowujemy je po utracie życia. Na początku gry dysponujemy jedynie trzema lock spotami, więc tracimy dodatkowe zdolności, gdy ginimy. Po pokonaniu każdego bossa liczba zachowywanych na stałe umiejętności zwiększa się o jeden. Poniżej znajduje się pełna ich lista.

Umiejętności zielone (ataki specjalne)



Podwójny atak – dzięki tej umiejętności uderzamy dwa razy mieczem, naciskając dwukrotnie **X**.

Pchnięcie mieczem – po zdobyciu tej zdolności zadajemy przeciwnikowi pchnięcie mieczem, gdy naciskamy jednocześnie jedną ze strzałek i **▲**.

Atak obrotowy – nie zyskujemy dzięki temu nowego rodzaju ataku, zwiększa się tylko siła i zasięg ataku obrotowego Maxima. Wykonujemy go standardowo: pełne kółko galką i **X**.

Umiejętności czerwone (miecz)



Magiczny pocisk – ta zdolność powoduje, że strzelamy z naszego miecza po dwukrotnym naciśnięciu **▲**. Miecz musi być naładowany energią magiczną.

Większa fala uderzeniowa – kiedy zdobywamy tę umiejętność, zwiększa się zasięg śmiertelnej fali powstającej po uderzeniu mieczem z wyskoku przez naciśnięcie **X, X, ▲**.

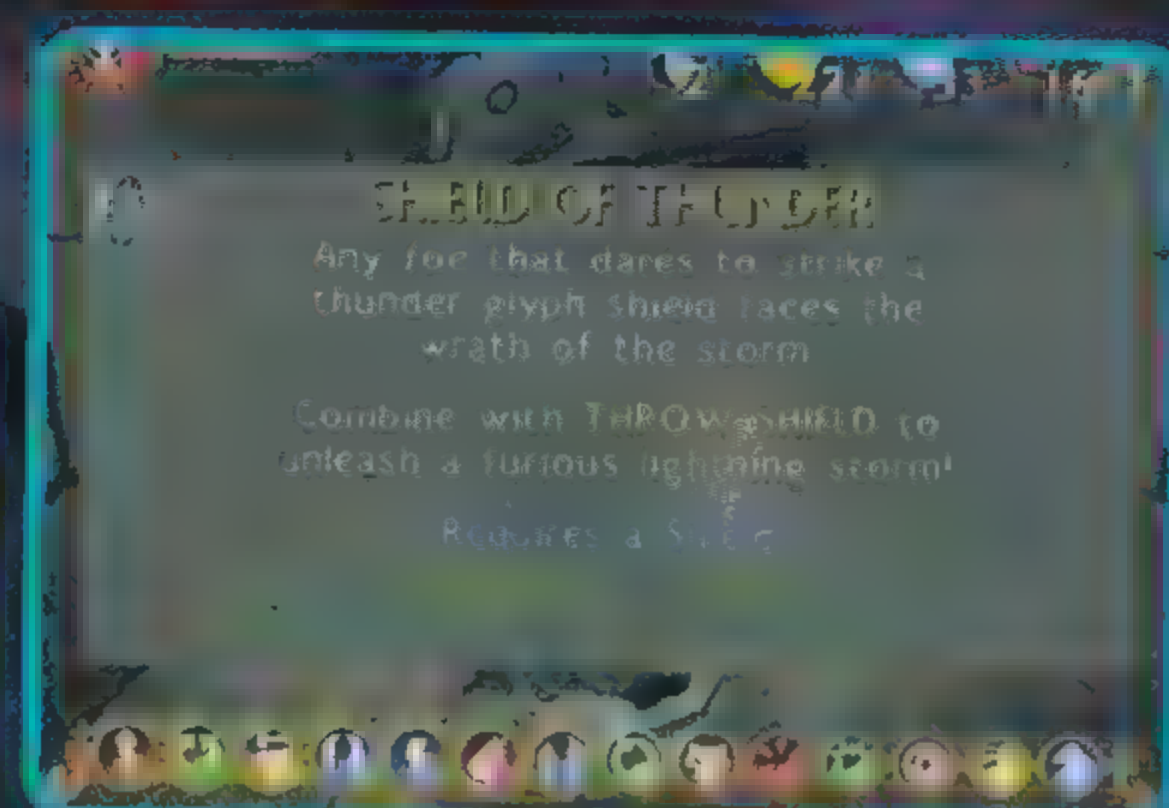
Piersień bólu – dzięki tej mocy nasza fala uderzeniowa nie tylko odpycha przeciwników, ale także rani ich magicznymi mieczami wysuwającymi się spod ziemi.

Poszukiwacz złota – gdy używamy tej pożytecznej zdolności, fala uderzeniowa powstała po uderzeniu mieczem w ziemię ma właściwość odkrywania ukrytych pod ziemią skrzynek.

Śmiertelny atak – ta potężna umiejętność specjalna odpalana jest kombinacją **X, X, ▲, ▲**. Miecz wbity w ziemię wysyła magiczną falę niszczącą wszystko na swej drodze. Wymaga to jednak zaklętego miecza i aż czterech jednostek energii.

Przedłużenie ostrza – dzięki tej praktycznej zdolności ostrze naszego miecza staje się dłuższe.

Umiejętności niebieskie (tarcza)



Rzut tarczą – jak sama nazwa wskazuje, używając tej umiejętności, rzucamy tarczą. W tym celu naciskamy **○**. Każde trafienie osłabia tarczę.

Potężny rzut – rozwinięcie poprzedniej umiejętności, dzięki któremu rzucamy tarczą na większą odległość.

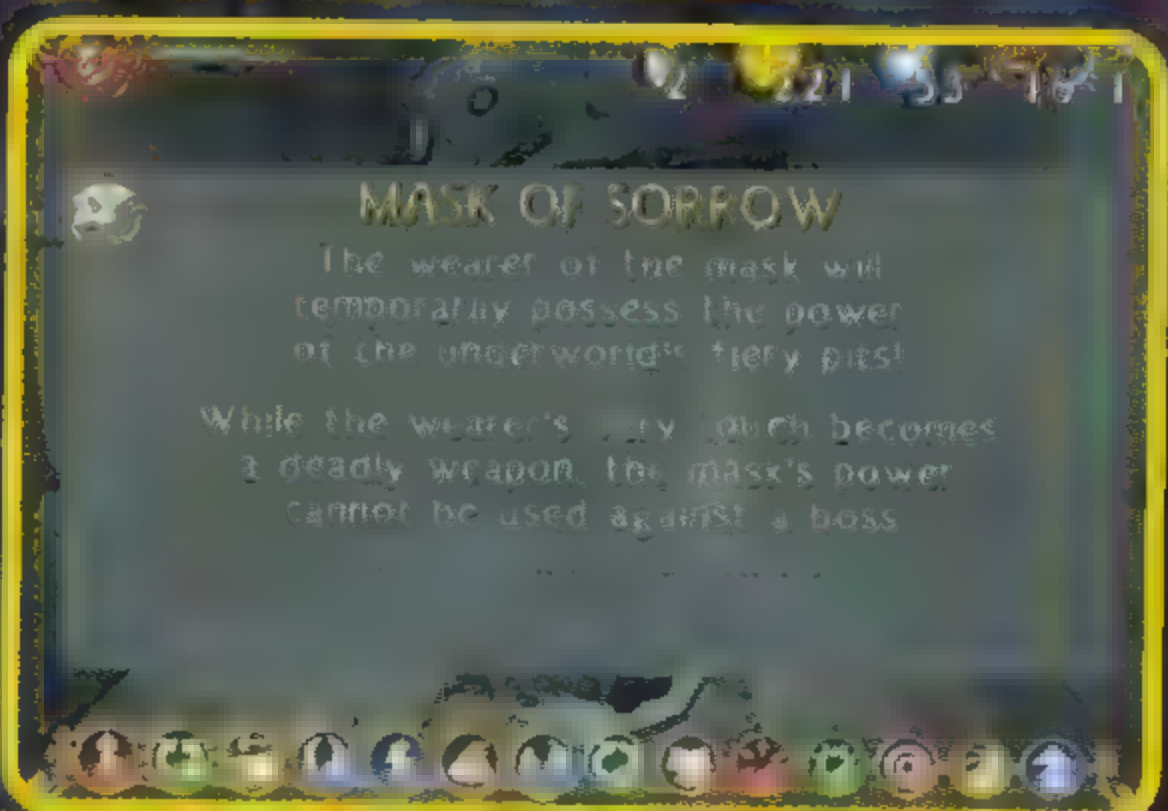
Tarcza Midasa – z tarczy Maxima emanuje czerwona energia przyciągająca monety i klucze. Gdy używamy tej umiejętności w połączeniu z rzutem tarczą, staje się niezastąpiona przy zbieraniu odległych skarbów.

Tarcza sztormów – ta zdolność powoduje, że podczas blokowania z tarczy wieje silny wiatr odpychający wrogów, dzięki czemu tarcza się nie niszczy. Razem z rzutem tworzy trąbę powietrzną. Zastępuje poprzednią zdolność.

Tarcza piorunów – dzięki tej umiejętności wróg, którego cios blokujemy, zostaje porażony przez piorun. Podczas rzutu błyskawice uderzają w tarczę. Zastępuje poprzednią umiejętność.

Lewitująca tarcza – posiadając tę umiejętność, jesteśmy w stanie sprawić, że tarcza Maxima unosi się w powietrzu tak długo, jak długo przytrzymujemy wciśnięty przycisk **○**.

Umiejętności żółte (pancerz)



Powiększony pancerz – po zdobyciu tej zdolności liczba części pancerza, które na siebie zakładamy, zwiększa się do trzech. Oznacza to, że złoty pancerz dostajemy dopiero przy czterech pełnych paskach energii.

Maska smutku – dzięki tej umiejętności nasz złoty pancerz zostaje uzupełniony o złotą maskę. Teraz przez krótką chwilę zabijamy każdego wroga dotknięciem. Niestety na bossów to nie działa.

Great Dank

Epizod bagieny o średnim stopniu trudności. Pojawia się w nim więcej czysto zrzecznościowych elementów, takich jak przeskakowanie po pływających kłodach. Oprócz wcześniej spotkanych przeciwników pojawiają się nowi, między innymi krwiożercze roślinki i wielkie krokodyle. Te ostatnie są niebezpieczne i najlepiej przed nimi uciekać.

Na bagnach znajdujemy trzy typy cieczy. Po zielonej, przejrzystej wodzie chodzimy bez obaw. Brunatna i głęboka tafla niesie natychmiastową śmierć przy dotknięciu. Czarna maż nie wyrządza nam krzywdy, jeśli poruszamy się do przodu – w przeciwnym wypadku wciąga nas na samo dno. Wydostajemy się z niej jedynie po specjalnych wzniesieniach. W okolicy zawsze jest przynajmniej jedno takie. Duszki dla Śmierci znajdujemy w lampionach trzymanyh przez istoty przypominające kamienne małpy.

Po przejściu wszystkich poziomów i rozwaleniu pięciu kryształów otwiera się wejście do centralnej wieży, gdzie czeka drugi boss. To Bokor Labas.

Walka z nim dzieli się na trzy etapy, z których każdy przechodzimy pięciokrotnie. Na początku przeciwnik zmniejsza nas i próbuje rozdeptać. Uciekamy po zewnętrznej części okrągłej planszy tak długo, aż czar przestaje działać. Bokor dzieli się na kilka części – najpierw na trzy, a później na cztery i pięć. Szybko niszczymy



wszystkie kopie – wystarcza po jednym ciosie – a potem atakujemy oryginał. Jeśli nie uderzamy wszystkich, ostatnia wbija igłę w laleczkę voodoo, a to boli.

Potem Bokor tworzy wiele biegających laleczek i ostrzeliwuje nas ognistymi kulami. Znowu biegamy po zewnętrznej części planszy i unikamy ataków. Po kilku strzałach Bokor znowu nas zmniejsza i jesteśmy zmuszeni uciekać. Powtarzamy całą tę żmudną sekwencję aż do skutku, czyli wykończenia Bokora. Uwalniamy następną czarodziejkę imieniem Mamba Marie. Wybieramy jeden z darów i udajemy się do Frozen Wastes.

MA

Frozen Wastes

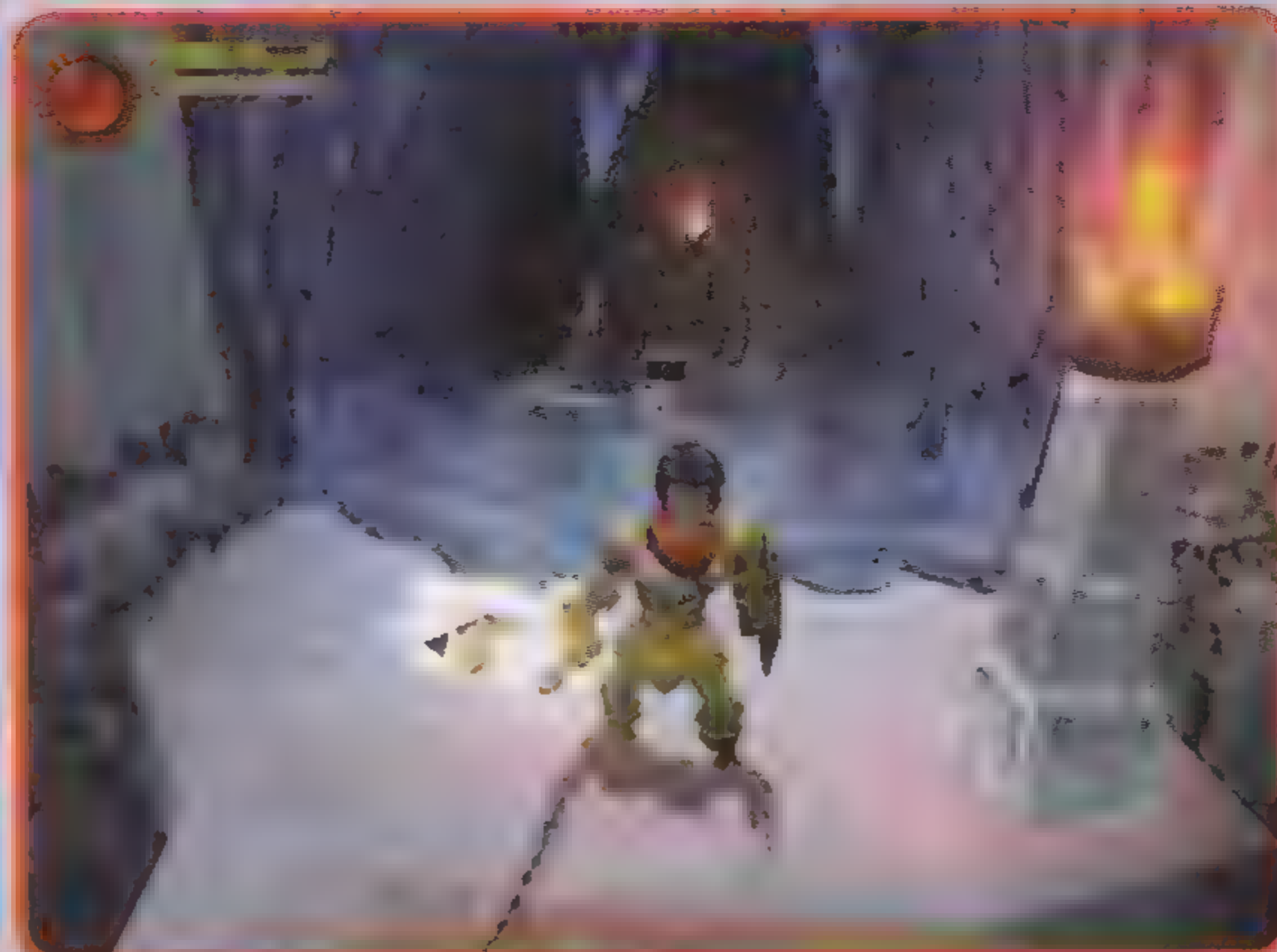
Epizod w świecie skutym lodem. Każde zetknięcie się z wodą to pewna śmierć. Oczywiście pojawiają się nowi wrogowie: martwy pirat, zamrożony zombiak i futrzak yeti. Pierwszy z nich jest groźny –

wchodzimy do tego poziomu, mając ze sobą srebrny klucz. Rozbijamy wtedy wszystkie bałwanki w okolicy i otwieramy metalową skrzynkę, która znajduje się niedaleko miejsca startowego. Jest

w niej czerwone serdusko. Teraz wystarczy... popełnić samobójstwo. Pojawiamy się w miejscu startowym i ponawiamy manewr do znudzenia. Nie używamy checkpointa, ponieważ zapamiętuje on liczbę posiadanych kluczy! W skrzynce zawsze jest jedno życie, więc nic nie tracimy, a zyskujemy duszki. Przejście wszystkich pięciu poziomów otwiera drogę do wielkiego, złego szefa.

Captain Cadaver, trzeci w kolejce do załatwienia,

to przerośnięty duch pirata o drewnianej nodze. Walka z nim przebiega prosto. Jest powolny i zanim nas uderzy, podbiegamy i walimy pierwszy. Cios odrzuca go kawałeczek. Powtarzamy ten atak, aż drewniana noga pirata klinuje się w metalowej kratce. Teraz przez chwilę jest bezbronny, więc podbiegamy i kucając, uderzamy go w drewnianą nogę. I tak do skutku. Trzecia czarodziejka, Aurora Lee, daje nam do wyboru standardowe nagrody. Po krótkim filmiku trzy czarodziejki przenoszą nas... w zaświaty!

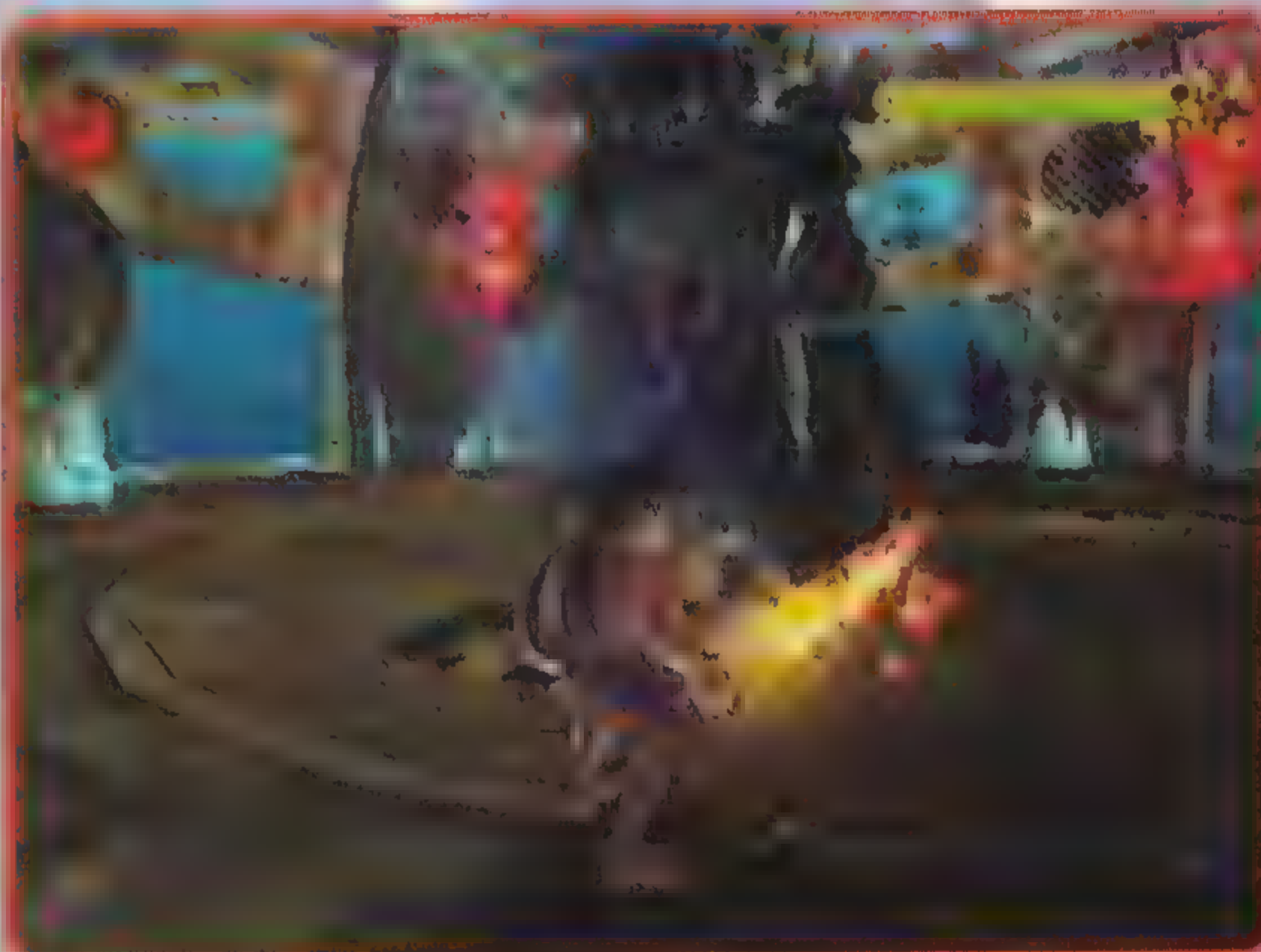


najłatwiej pokonujemy go, przeskakując za jego plecy i atakując od tyłu. Pada wtedy na twarz, a nam pozostaje tylko dobić padalca. Zamrożonego zombiaka wystarczy pacnąć z góry w łeb, zaś yeti wygląda niebezpiecznie, ale jest powolny i ginie po kilku ciosach, których zresztą nawet nie zdąża oddać. Pojawiają się również piraci rzucający bombami. Podbiegamy do nich i odcinamy im nogi.

Na tym poziomie czeka nas więcej skakania nad przepaściami, walki z wieloma wrogami naraz i tym podobne atrakcje.

Pojawia się też lód, po którym trudno się chodzi. Gdy zdarza nam się poślizgnąć i niebezpiecznie zbliżyć do krawędzi, ratujemy się podwójnym skokiem w odpowiednim kierunku. Zwracamy baczną uwagę na ściany – te które się wyróżniają kruszemy, aby odkryć tajne przejścia. Duszki zbieramy, rozbijając bałwany śniegowe.

Na poziomie Go With the Floe daje się zdobyć nieograniczoną liczbę monet śmierci! Wystarczy, że



MÓJ MIECZ SIĘ PALI!

Oto cztery potężne zaklęcia, znacznie zwiększające możliwości naszej broni

Fire of Yggdrill zaklina w mieczu moc ognia. Dzięki temu zadajemy nim większe obrażenia

dego wroga w bryłę lodu. Kruszymy go tylko pionowym cięciem

Pure Soul nadaje mieczowi właściwości świętej broni – dzięki temu niesie on zagładę istotom nieumarłym.

Annihilation to najpotężniejsze zaklęcie: każdy pada od jednego ciosu.



Frontalier zaklina miecz mroźnym tchnieniem, powodując zamrożenie każ-



XIMO

Spirit Realm

Zaświaty to najtrudniejszy z epizodów. Co chwila wykonujemy trudne skoki na małe platformy, otaczają nas ogniste pułapki, ogromne, huśtające się maczugi i ostrza.



Najgorsze jest to, że po każdym nieudanym skoku spadamy w bezdenną przepaść. Dobre wymierzanie skoków i ich synchronizacja z poruszającymi się przeszkodami wymagają wyczucia i doświadczenia.

Pod ognistą pułapką przebiegamy po kilku seriach. Maczugi zostawiają na ziemi ślady, więc wiemy, gdzie nie należy stawać. Nowością są platformy z kleszczami. Po wskoczeniu na taką szybko kucamy, a kiedy się otwiera, zeskakujemy dalej. W przeciwnym razie metalowe szczęki strącają nas w przepaść. Platformy przypominające odkryty mózg to skocznie. Po kilku odbiciach osiągamy największy możliwy pułap. Uważamy tylko przy lądowaniu!

Nowi wrogowie to demony rogate, demony z młotami i upiory. Uważamy na szarżę rogaczy! Demony z młotkami tworzą fale uderzeniowe, które przeskakujemy. Później wystarczy zadać im kilka pacnięć w nogi, kucając i problem z głowy. Upiory są groźne: łapią nas i zrzucają w przepaść! Ale nie są zbyt wytrzymałe. Wyrwamy się z ich objęć, energicznie wciskając przyciski.

Zbieramy duszki ze szklanych lampionów na ciemnych podstawach. Po ukończeniu

wszystkich pięciu poziomów czeka nas spotkanie z czwartym bossem.

Lord Glutterscum to wielki, tłusty, wstrętny demon z małutkimi skrzydełkami. Stosunkowo łatwy do pokonania. Biegamy dookoła w pewnej odległości od niego. Uważamy na brzegi platformy, bo poniżej jest jezioro lawy. Kiedy demon zaczyna ziać ogniem, odskakujemy i pędzimy w stronę jego... poślądków. Jedno trafienie i Lord G. podskakuje, by za chwilę z hukiem spaść na ziemię. Przeskakujemy nad powstałą falą uderzeniową i unikamy zielonych resztek obiadu, którymi pluje rozszczępany demon. Po kilku strzałach przeciwnik znowu zaczyna ziać ogniem, a my jeszcze raz obiegamy go i dajemy ka-

rzącego klapsa w tylną część ciała. Po kilku razach robi się grzeczny.

Tymczasem platforma, na której walczyliśmy, obniża się kilka razy. Nie jest to groźne, uważamy tylko na ostrza wystające ze ścian wieży, na baczności mamy się też przy wirującym ataku demona. Potem uwalniamy ostatnią czarodziejkę o imieniu Sephonie. To już wszystko, czego potrzebujemy, aby przypuścić szturm na zamek złego Achillego.



MAXIMO

PRZYDATNE PRZEDMIOTY

Oto lista przedmiotów, jakie warto zebrać na ścieżkach przygód.

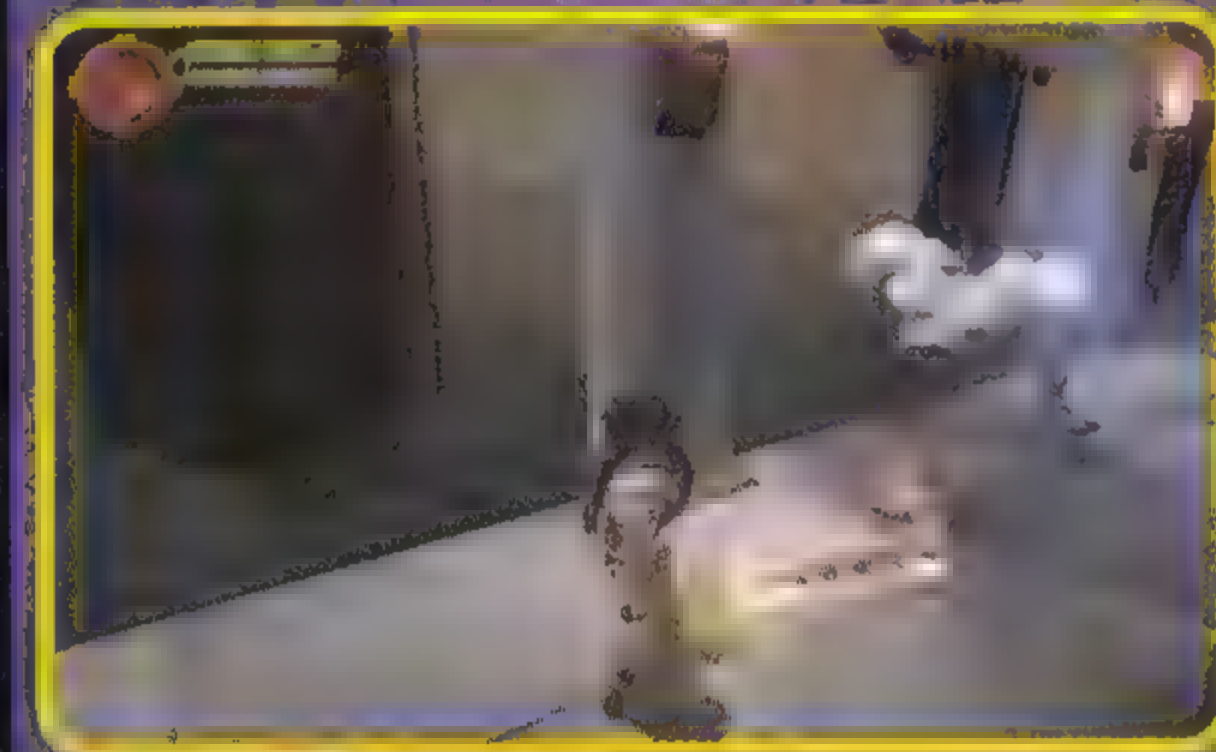
Złote monety to wirujące nad ziemią krążki złota. Płacimy nimi za zapis stanu gry, tarcze, pancerze i napoje.

Mieszki złota zawierają pięć złotych monet. Często wypadają ze skrzyń.



Diamenty są warte dziesięć złotych monet. Natykamy się na nie rzadko, zazwyczaj w trudno dostępnych miejscach.

Pancerz czeka na nas ukryty w skrzyniach i w postaci unoszącej się nad ziemią zbroi. Dodaje jedno ogniwo do paska energii (maksymalna liczba ogniwi to trzy lub cztery, jeśli mamy specjalną umiejętność Powiększony pancerz). Zebranie pancerza, gdy mamy już komplet, sprawia, że na 20 sekund Maximo rozbłyśnie złotym kolorem i staje się niewrażliwy na ciosy.



Zielony napój odnawia część naszej siły życiowej.

Czerwony napój przywraca nam całą energię życiową. Znajdujemy go w postaci pojedynczych buteleczek. Czasami jest do kupienia w kamiennych okręgach za 50 sztuk złota.



Czerwone serduszko dodaje nam jedno życie. Daje się je kupić w napotykanym po drodze kamiennym okręgu (zwanym w grze Wheel-O-Prizes) za 150 sztuk złota.

Tarcza występuje w trzech rodzajach. Żelazna (10 punktów wytrzymałości) wypada czasami z przeciwników. Daje się ją również kupić. Srebrna (15 punktów wytrzymałości) dostępna jest jedynie przez

Wheel-O-Prizes. Złota ma 20 punktów wytrzymałości i też jest tylko do kupienia.

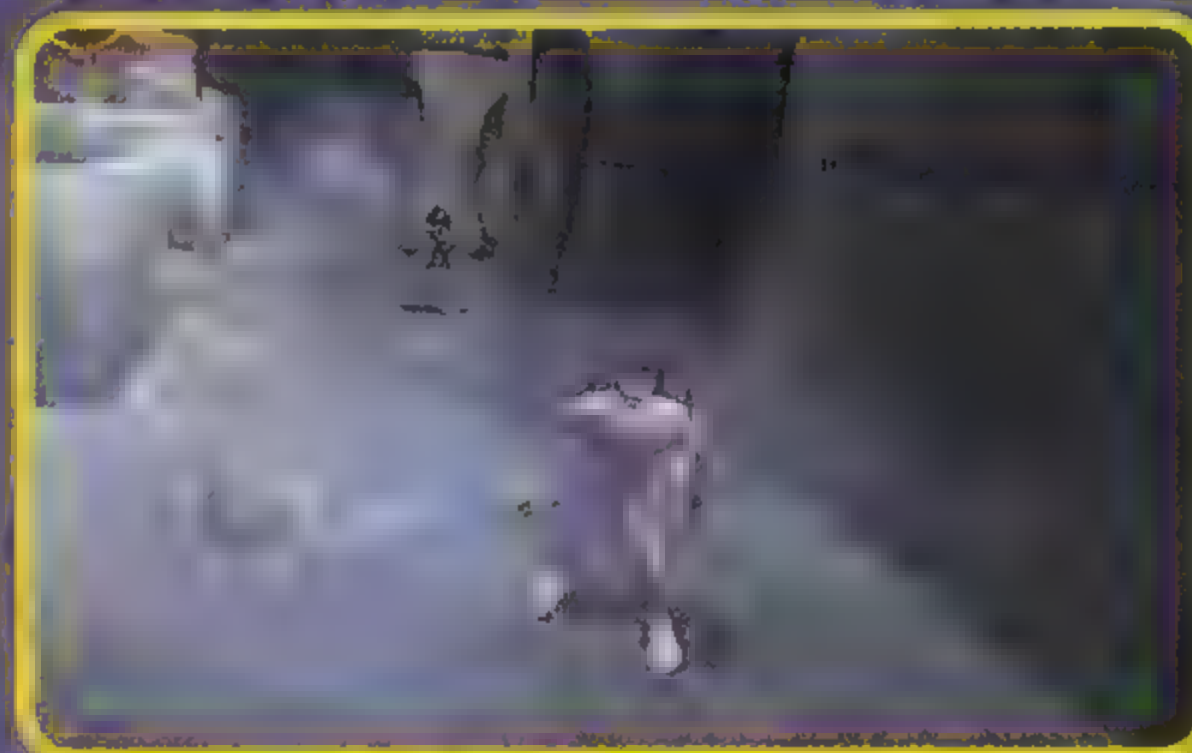
Srebrny klucz otwiera przed nami zamknięte drzwi i stalowe skrzynie.

Złoty klucz znajdujemy przy ciałach strażników lub w trudno dostępnych miejscach. Otwiera ważniejsze drzwi.



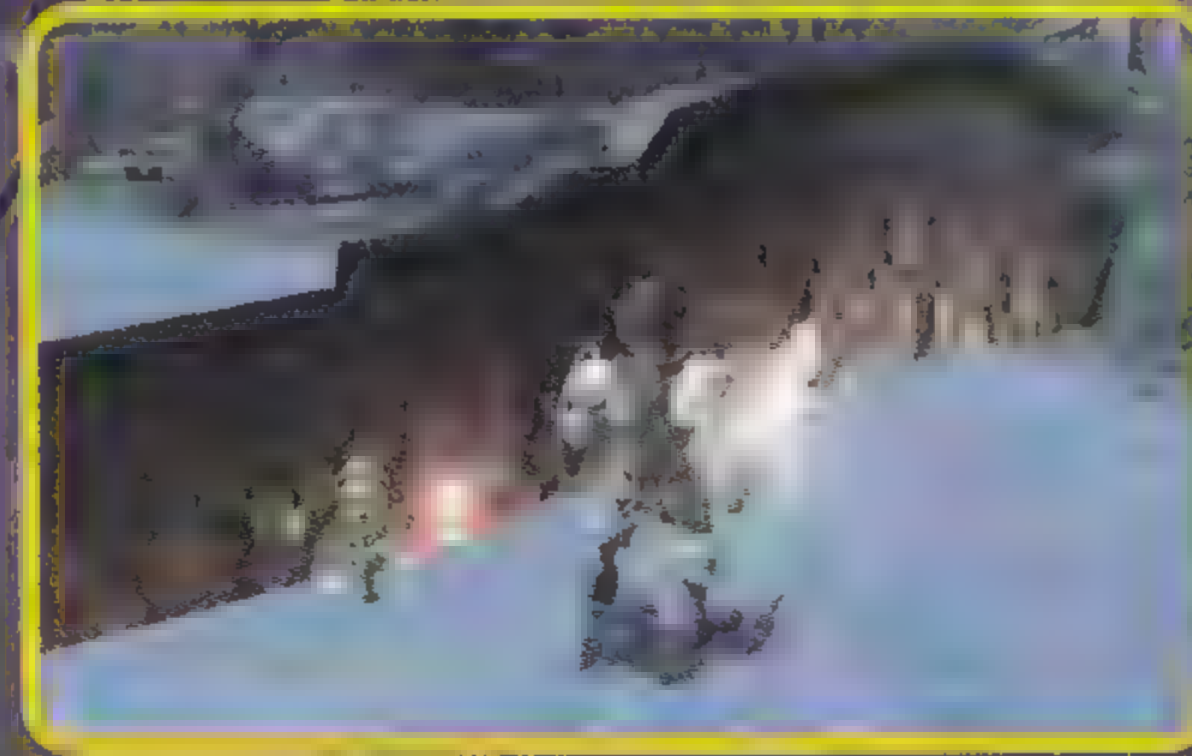
Niekiedy znajdujemy też rozmaite przedmioty specjalne.

Bokserki kupujemy za całe 300 sztuk złota. Nie służą absolutnie niczemu poza zmianą wyglądu. Zdaniem PLAYA najładniejsze są te w krowie łaty.



Doładowanie tarczy zwykle wypada z martwych przeciwników w postaci kółka z żółtymi pulsującymi paskami. Ten przydatny przedmiot przywraca naszej tarczy pięć punktów wytrzymałości.

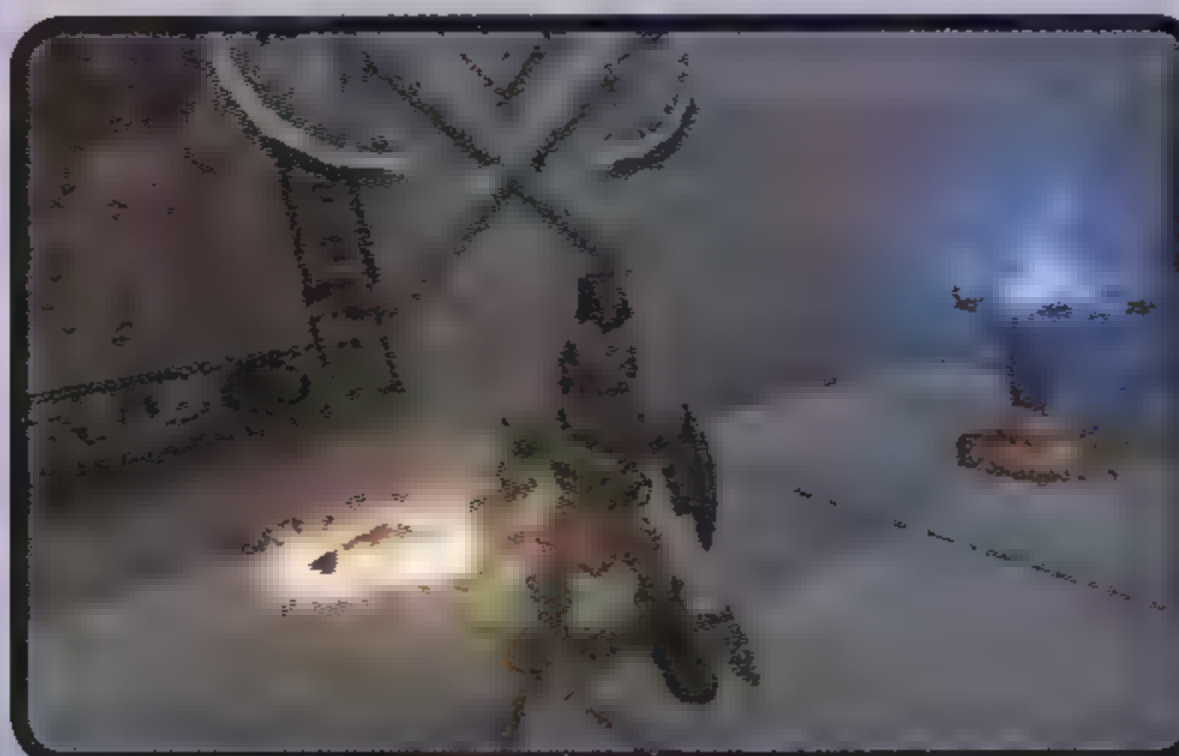
Doładowanie miecza powoduje, że nasz miecz zyskuje pięć dodatkowych jednostek energii, oczywiście jeśli wcześniej został zaczarowany. Wypada z pokonanych wrogów w postaci miecza w pulsujące żółte paski.



Ser daje się kupić jedynie w pierwszym etapie za 500 sztuk złota. Dzięki niemu bezpiecznie chodzimy po ziemi, z której wystają kościste łapki.



The Castle



Zamczysko to niestety ostatni epizod. Przydają nam się teraz wszystkie nabyte do tej pory umiejętności, ponieważ wrogów przed nami wielu.

Nowi przeciwnicy to więźniowie i czarni rycerze. Sposób na tych ostatnich jest prosty: dwukrotnie wbijamy miecz w ziemię, tworząc dwie fale uderzeniowe. Kiedy głowa czarnego rycerza zaczyna się kręcić, podskakujemy i uderzamy w nią mieczem. Dwa trafienia kończą walkę. Więźniowie to starcy, którzy łapią nas za nogi i unieruchamiają. Wyrwamy się tak jak zwykle, a pozbywamy się ich kilkoma ciosami zadanyymi w kucki. Pojawia się też nowa pułapka w postaci czegoś w rodzaju metalowego robota najeżonego kolcami. Jest niezniszczalny i podąża po stałe wyznaczonej ścieżce, pilnując przejść.

Następną nowością są olbrzymie broje trzymające wielkie topory. Kiedy się zbliżamy, topory z hukiem opadają na ziemię. Na ogół daje się je łatwo omijać. Przydają się nam srebrne klucze, które zebrałiamy w poprzednich poziomach. Czekają też sporo bram chronionych złotymi zamkami. Złote klucze zawsze są w pobliżu – trzeba się tylko trochę rozejrzeć.

Robimy tu kilka naprawdę dalekich skoków. Wszystkie są wykonalne – odbijamy się po prostu z samego koniuszka platformy i będąc dokładnie w połowie drogi, wykonujemy drugi skok. Duszki zbieramy z niebieskich świeczników, ale do tej pory mamy już wystarczającą liczbę monet śmierci. Poziomy w tym epizodzie przechodzimy po kolei, ponieważ każdy następny odgradzony jest dwoma bramami zamkniętymi na srebrne klucze.

Kiedy kończymy wszystkie, czeka nas spotkanie z ostatnim bossem na szczycie jego wiertła, które jest przyczyną całego zamieszania. To Achille. Walka z nim jest najtrudniejsza i najbardziej irytująca. Ten łotr odzyskuje energię w trakcie starcia. Zaczynamy od odskakiwania, ponieważ rzuca czary – kulę ognia i fioletową falę. W trakcie odskakiwania zbliżamy się do niego i kiedy już jesteśmy całkiem blisko, ciach! Po każdym trafieniu uciekamy, ponieważ Achille otacza się fioletową kulą, która odpycha nas z wielką siłą.

Potem zły król tworzy ogromną, fioletową maskę, która krąży wokół planszy. Z jej oczu bije

śmiercionośny promień, dlatego zawsze staramy się być za nią. Rozrzucamy też małe, fioletowe miny na planszy. Staramy się je omijać i atakować przeciwnika. Jest otoczony polem siłowym z wizerunkiem którejś z naszych umiejętności specjalnych. Używamy jej, by rozbić to pole. Jeśli nie mamy takiej umiejętności, oczekujemy chwilę, aż pole zmienia się na inne. Kiedy je przebijamy, znowu uderzamy Achillego.

Po kilku trafieniach zmienia się on w ogromną bestię. Jego cios pozbawia nas całej energii, uciekamy więc wokół zewnętrznej strony platformy i niszczymy pięć antenek – źródło mocy króla. W tym czasie Achille cały czas odzyskuje energię, spieszymy się więc! Po zniszczeniu wszystkich antenek nasz przeciwnik wraca do normalnej postaci i zabawa zaczyna się od nowa. Jednak po pewnym czasie brakuje mu mocy, a wtedy pokonanie go staje się dziecinnie proste. Próbuje trafić nas swoim stalowym kijem. Szybko odskakujemy i zadajemy cios. Po kilku trafieniach Achille udaje się na zasłużony spoczynek, a my rozkoszujemy się radośnym zakończeniem.



Gdyby nie jeden drobiazg... Nie zdradziemy, kim jest ten przeciwnik. Powiedzmy tylko, że ma ogromne zębiska i wielgachne pazury, którymi chce nas pogłodzić. Walka z tym naprawdę już ostatnim wrogiem odbywa się w całkowitej ciemności. Są dwa sposoby na zwycięstwo. Trudniejszy polega na tym, że czekamy, aż salę rozświetla błyskawica i wtedy nacieramy na demona. Drugi jest znacznie prostszy: wciąż podskakujemy i machamy mieczem jak szaleni. Tak czy inaczej naszym celem jest kilkukrotne trafienie wroga prosto w oczy. Wbrew pozorom jest to jedna z łatwiejszych walk. Po chwili demon pada, a my oglądamy prawdziwe zakończenie i... oczekujemy kolejnej części przygód Maxima!



MAM PYTANIE

Stare zombiaki



Chciałabym się dowiedzieć, w którym numerze magazynu PLAY znajdował się opis do gry Resident Evil 3, ewentualnie jak można ten numer otrzymać.

Asia
Trzecią część niebezpiecznych przygód w opanowanym przez zombiaki Raccoon City opisywaliśmy w dwóch numerach PLAYA: 3/2000 oraz 4/2000. Aby je zamówić, zadzwoń do działu kolportażu naszego wydawnictwa pod numer (0 prefiks 22) 608 40 02.

Zestaw pytań

Dlaczego nie publikujecie już w PLAYU list Top 10? Dlaczego nagrody są tylko na PlayStation 2 i PC? Czy jest w sieci jakaś polska strona z dużą liczbą kodów do gier konsolowych?

Kamil
Top 10 zniknęło, bo otrzymywaliśmy niewiele głosów i uznaliśmy, że ta forma określania popularności gier nie odzwierciedla poglądów większości z Was. Zaś jeśli chodzi o ranking najpopularniejszych gier za granicą: dostawaliśmy wiele pytań o to, gdzie je kupić – a zazwyczaj w Polsce nie da się. Jeśli jednak chcesz wiedzieć, w co się teraz gra, sprawdź ranking najlepiej sprzedawanych gier sklepu Ultima.pl, który znajduje się na stronie 6.

Staramy się, żeby nagrody były na wszystkie platformy – niestety, nie zawsze jest to możliwe. Mamy nadzieję, że konkurs z tego numeru PLAYA przypadnie Ci do gustu. No i obiecujemy, że zrobimy, co się da, żeby w następnych konkursach pojawiała się jak najwięcej nagród na inne platformy niż PC i PS2.

Gdzie jest bleem!

Czy moglibyście mi doradzić, jak można obecnie skombinować sobie bleema! Jeżeli z internetu, to proszę koniecznie podajcie mi adres strony.

Radek
Niestety, z bleemem!, czyli emulatorem PlayStation na PC, jest problem. Firma, która go wyprodukowała, nie istnieje. Jedyne, co znajdziesz w internecie, to demo programu. Kupienie pełnej wersji bleema! jest już niemożliwe.

Wersja demo bleema! znajdowała się na płycie z magazynu Komputer ŚWIAT GRY 2/2001. Umieszczony był tam także obszerny test obu emulatorów PlayStation: Virtual Game Station i bleema!



Nieporozumienie

W numerze 3/2002 jakiś chłopak pytał, kiedy wyjdzie Gand Theft Auto III na PC. A przecież on już dawno jest, wyszedł prawie tak samo jak wersja na PlayStation 2. Wy chyba jesteście trochę opóźnieni. Wytlumaczcie się.

Rafał
Tłumaczymy: GTA III na PC jeszcze się nie ukazał. Zapowiadany jest najwcześniej na maj. Obawiamy się, że to Ciebie ktoś wprowadził w błąd.

Kody świeżutki!

Czy moglibyście podawać więcej kodów niż recenzji gier? Albo przynajmniej tyle samo?

Anonimowy gdańszczanin
Staramy się dawać jak najwięcej kodów. Jeśli tylko do jakiejś gry, o której piszemy, są kody, publikujemy je. Niestety, nie mamy wiele miejsca na publikowanie kodów do starszych tytułów.

Nic, tylko PSX

Podajecie strasznie mało kodów na PlayStation, a bardzo dużo na inne konsole. No i po co ten GameBoy?

Fred

Publikujemy tyle kodów, ile się da. Na PlayStation ukazuje się coraz mniej gier, więc jest też coraz mniej kodów – poza tym nie do każdej gry są kody. GameBoy to bardzo popularna konsola i wiemy, że ma ją wielu naszych Czytelników, więc poświęcamy jej stosownie wiele miejsca.

Piractwo i arytmetyka

Nie wiem, co zrobić – czy przerobić moją konsolę PlayStation 2 i kupować co tydzień nowe gry (pirackie oczywiście) czy nic nie robić i kupować raz na rok grę oryginalną? Czy PlayStation 2 psuje się od przerabiania?

Soso
Jeśli się dobrze rozejrzysz, kupisz oryginalne gry w dobrych cenach – w niektórych sklepach są organizowane promocje, część gier pojawia się po jakimś czasie w cenach niższych nawet o połowę od kwoty początkowej. Zastanów się też, ile masz czasu na granie i czy naprawdę dasz radę przejść albo przynajmniej dobrze poznać pięć czy siedem gier miesięcznie. Lepiej wydać odłożone pieniądze na tę jedną, wybraną.

Poza tym przerobienie konsoli jest ryzykowne: grozi uszkodzeniami. Tracisz wtedy gwarancję, a każda naprawa kosztuje niemało, czasem nawet kilkaset złotych. No i istnieje ryzyko uszkodzenia lasera podczas uruchamiania pirackich gier.

skrytka pocztowa 17
02-671 Warszawa 108
z dopiskiem na kopercie:
MAM PYTANIE
nasz adres e-mail:
play@axelspringer.com.pl

NA POROC!

Gra na flecie

Co trzeba zrobić, żeby zdobyć pokéflute w grze Pokémon Gold?

Tajemniczy

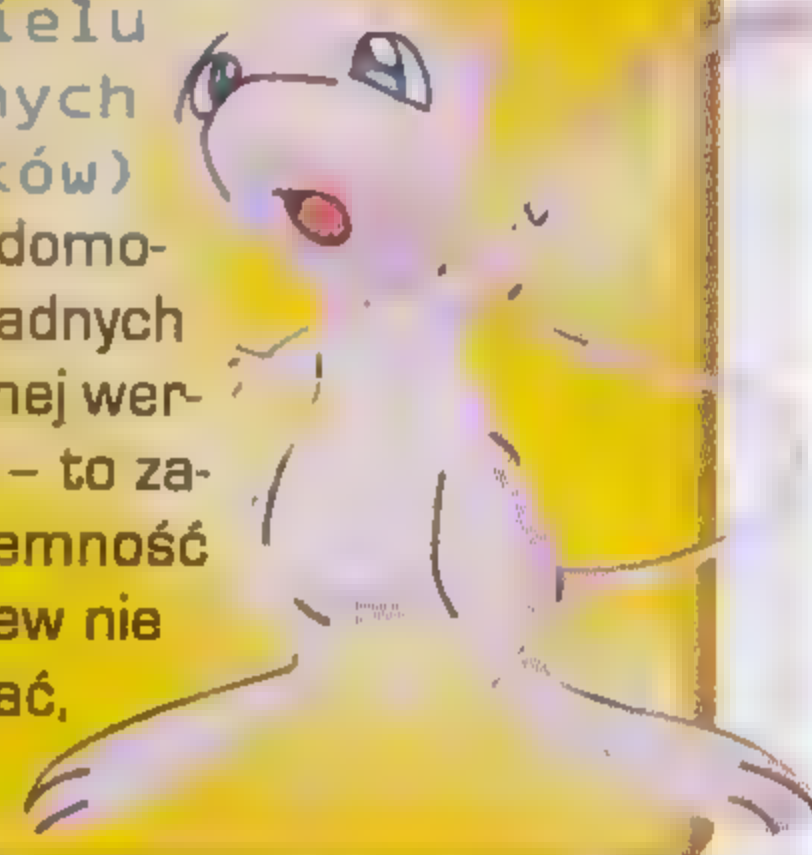
Pokéflute nie jest potrzebny. Wystarczy karta rozszerzenia do radia. Kiedy spotkamy śpiącego Snorlaxa, włączamy radio i dostrajamy się do stacji grającej muzykę fletu.

Kody i Mew

Dajcie mi sprawdzone i przydatne kody do Pokémona Yellow. Jak złapać Mew w tej wersji?

ratman
(i wielu innych Czytelników)

Dwie złe wiadomości: nie ma żadnych kodów do żadnej wersji Pokémona – to zabrałoby przyjemność z grania. A Mew nie daje się złapać, niestety.

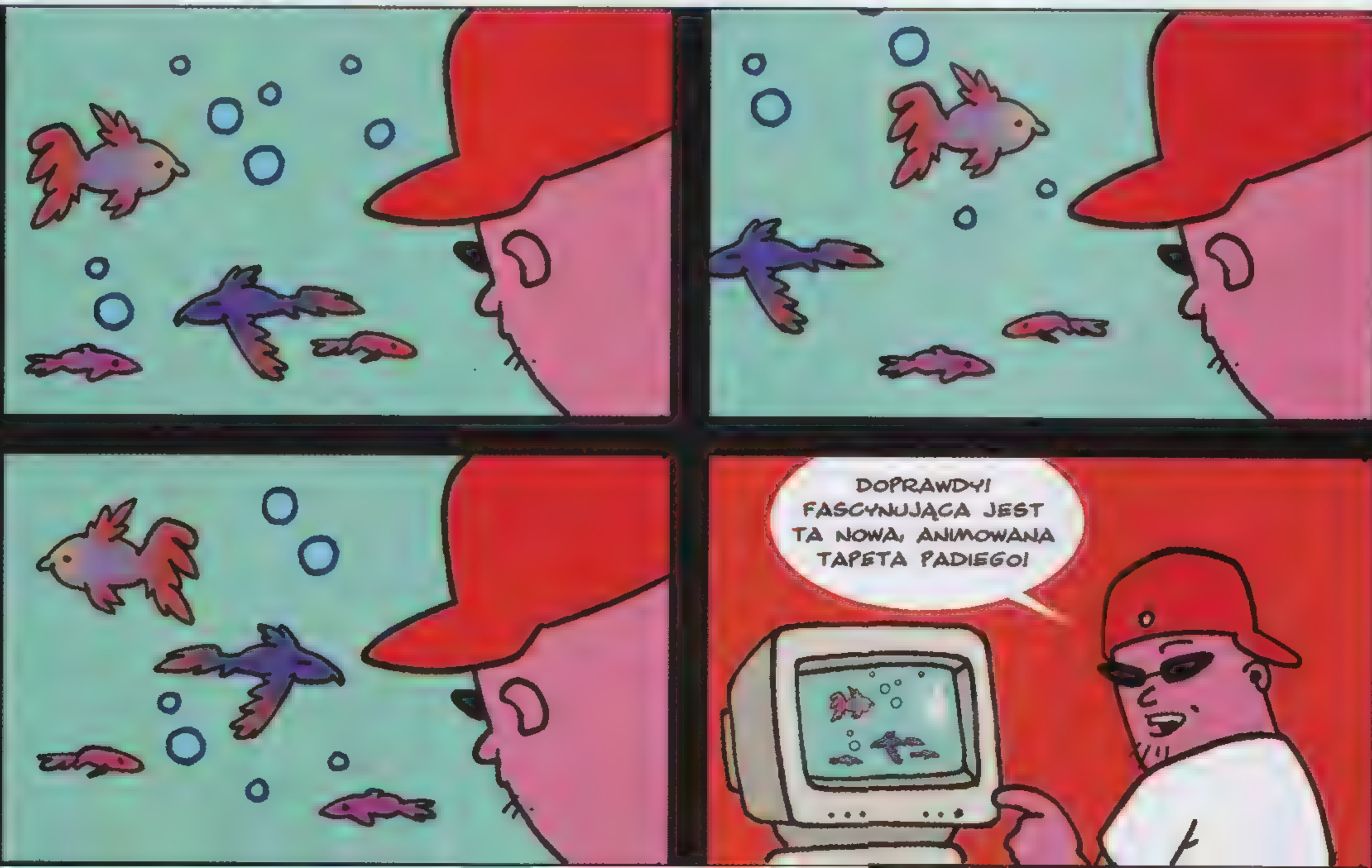


ROZWIĄZANIE KONKURSU Z NUMERU 3/2002

Hasło krzyżówki – METAL W POLSCE
Koszulka z gry Ecco the Dolphin na PS2 – Tomasz Marciniak, Suchy Las ● Gra NBA Live 2001 na PS2 – Piotr Mańczak, Piła ● Gra Jak & Dexter (wydanie specjalne) na PS2 – Łukasz Klim, Białystok ● Gra Airblade (wydanie specjalne) na PS2 – Sebastian Reut, Poznań ● Koszulka z gry Klonoa 2 na PS2 – Karol Wojciechowski, Wyśmierzyce ● Gra WipEout Fusion na PS2 (wydanie specjalne) – Adrian Cygan, Wawrzeńczyce ● Gry na PC: Rally Trophy, Dracula: Ostatnie sanktuarium oraz Hopkins FBI – Bartosz Grządziel, Senok ● Gra Syphon Filter 3 na PSX (wydanie specjalne) – Mariusz Włóckowski, Bielawa

JOJOY I PADIE

by BOBY PERU



NOWOŚCI ZZA OCEANU

Deluxe

Universal System Selector

Każdy amator gier, który w swojej kolekcji ma kilka konsol, docenia tę czarną skrzynkę. Podłączamy ją bezpośrednio do telewizora, a wszystkie inne urządzenia do gniazd umieszczonych na jej tylnej ścianie. Jest ich w sumie pięć, da się więc podłączyć naraz PlayStation 2, Xboxa, GameCube'a, odtwarzacz DVD i CD. Kiedy chcemy użyć jednego z urządzeń, po prostu naciskamy przypisany mu przycisk, zamiast męczyć się z niewygodnym przełączaniem kabli z tyłu telewizora. Universal System Selector nie pobiera energii elektrycznej, więc porażenie prądem nam nie grozi. Wyposażony jest w filtr niwelujący zakłócenia generowane przez inne urządzenia, dzięki któremu oglądamy obraz ostry jak brzytwa. Ten ułatwiający jednocześnie korzystanie z wielu konsol gadżet kosztuje równowartość 80 złotych.



Color Game Screen



Jeśli często podróżujemy i mamy wiele wolnego czasu, warto pomyśleć o zakupie tej przystawki. Dzięki niej czy to w samolocie, czy w pociągu oglądamy film lub umilamy sobie czas, grając w ulubioną grę. Ekran ma przekątną 5,6 cala (ponad 14 centymetrów). Dzięki zastosowaniu aktywnej matrycy obraz jest zadziwiająco wyraźny. Wbudowane po bokach głośniki zapewniają przyzwoity dźwięk stereo, choć lepszy efekt osiągamy, podłączając słuchawki. Do monitora podłączamy również starszą konsolę Sony. Wadą jest brak transformatora, który podłączylibyśmy do gniazda zapalniczki w samochodzie. Jeśli gramy z maksymalną głośnością, komplet baterii nie wytrzyma dłużej niż trzy godziny. Cena: około 650 złotych.

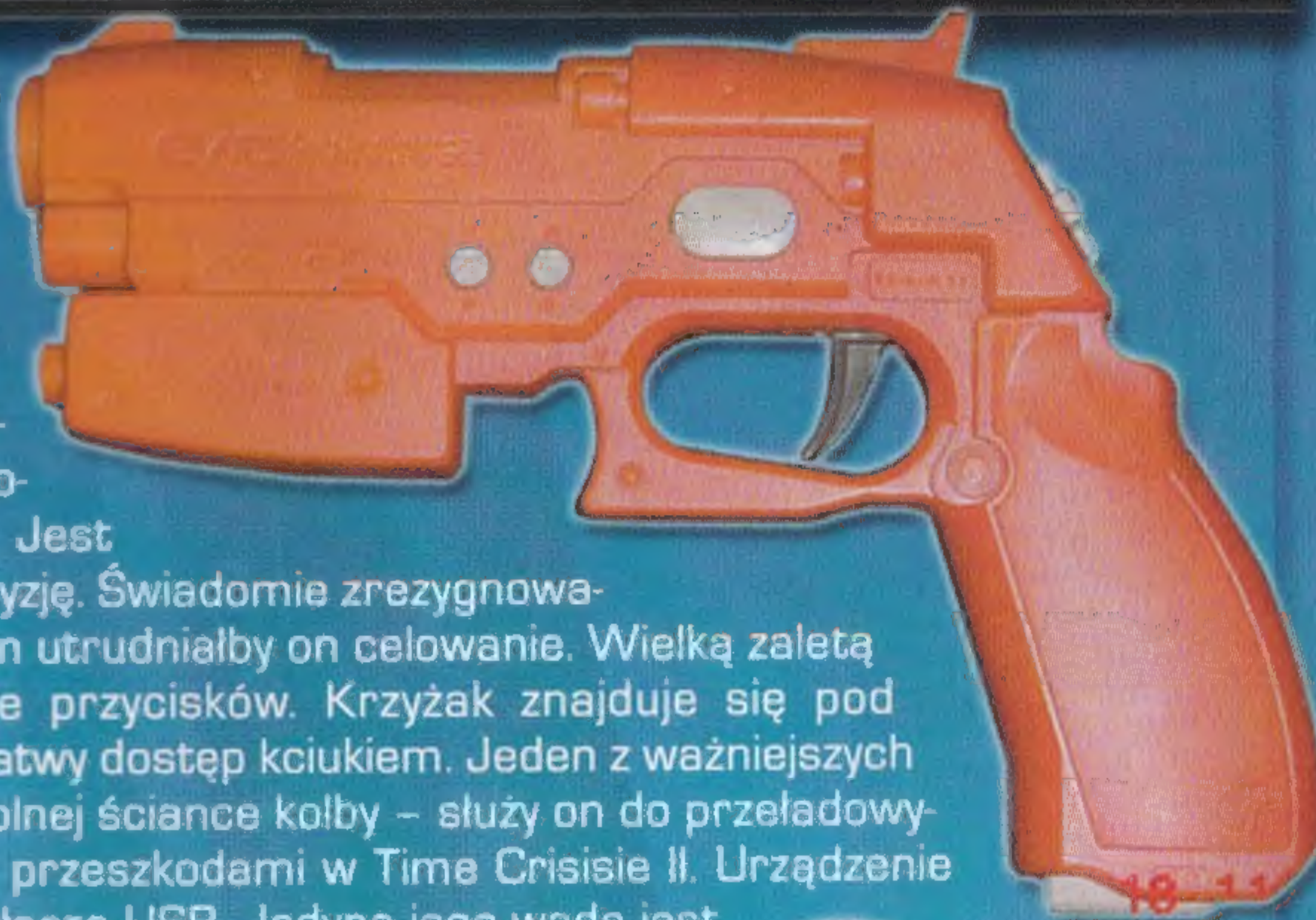
Intec 3D Surround System

Ten zestaw został zaprojektowany specjalnie do PlayStation 2. Mimo zastosowania w nim tylko dwóch kolumn, specjalny przetwornik sprawnie imituje dźwięk przestrzenny. Dobra jakość głośników zapewnia nam czyste brzmienie, jednak dźwięki o bardzo wysokiej i bardzo niskiej częstotliwości nie są przenoszone. To dla miłośników muzyki poważny mankament. W stosunku do głośników telewizyjnych odczuwamy jednak wyraźną poprawę zarówno przy oglądaniu filmów DVD, jak i w czasie ostrej łomotaniny. Na tle konkurencyjnych produktów Intec wyróżnia się stylistyką zbliżoną do PS2, dzięki czemu po podłączeniu tworzy z konsolą imponujący kombajn o futurystycznym wyglądzie. Jednak za taką przyjemność trzeba słono zapłacić: cena (około 430 złotych) jest delikatnie mówiąc mało atrakcyjna.



Guncon 2

Pistoletowe strzelaniny cieszą się wielką sympatią wśród konsolowych graczy. Jeden z najlepszych gatunków do eksterminacji wampirów, terrorystów i innego tałatajstwa to Guncon 2 opracowany w pocie czoła przez inżynierów z Namco. Jest lekki i zapewnia niezwykle precyzyjną celownię. Świadomie zrezygnowano z efektu wstrząsów, bowiem utrudniałby on celowanie. Wielką zaletą jest wygodne rozmieszczenie przycisków. Krzyżak znajduje się pod szczerbinką i mamy do niego łatwy dostęp kciukiem. Jeden z ważniejszych przycisków umieszczono na dolnej ścianie kolby – służy on do przeładowania broni i chowania się za przeszkodami w Time Crisis II. Urządzenie podłączamy do konsoli przez złącze USB. Jediną jego wadą jest wysoka cena – 190 złotych ostudza zapal do zakupu.



GT-Simulation PS2

Dla fanatycznych kierowców japońska firma Iwata Denki skonstruowała to kuszące urządzenie. W jego skład wchodzi kierownica z pedałami i kubelkowy fotelik z tworzywa sztucznego. Kółko generuje wstrząsy niczym młot pneumatyczny i stawia zaciekły opór na zakrętach, dzięki czemu mamy wrażenie uczestniczenia w prawdziwym wyścigu. Pedały także wymagają użycia podobnej siły jak te w prawdziwym samochodzie. GT-Simulation PS2 jest produktem japońskim – to zaleta, ale z drugiej strony... Fotelik został przystosowany do gabarytów mieszkańców Azji i jeśli nasza waga przekracza 85 kilogramów, grozi nam poważna kraksa i twarde lądowanie na podłodze. Największą wadą tego ciekawego urządzenia jest jednak niezwykle wysoka cena przekraczająca 1100 złotych.



KONKURSY

Baldur's Gate

DARK ALLIANCE

Kupon konkursowy

PLAY WSZYSTKO GRA!

Imię i nazwisko

Wiek

Podpis rodzica lub opiekuna prawnego

Telefon kontaktowy

Adres (ulica, numer domu i mieszkania, kod pocztowy, miasto)

Posiadany sprzęt (PC/PS2/inne konsole)

Zgadzam się na przetwarzanie w celach marketingowych danych osobowych zawartych w powyższym kuponie przez firmę Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Al. Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa (podstawa – ustawa z 29.08.1997 o ochronie danych osobowych), Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, że przysługuje Państwu prawo do wglądu i modyfikacji podanych danych.

Slyszeście na pewno o Baldur's Gate, słynnej serii wybitnych gier fabularnych na peceta. Teraz gra pod takim tytułem (choć znacznie bardziej dynamiczną) cieszą się także posiadacze konsoli PlayStation 2!

Z tej okazji PLAY wraz z wydawcą Dark Alliance'a w Polsce, firmą CD Projekt, organizuje wielki konkurs. Do wygrania jest 21 nagród związanych z serią Baldur's Gate. Zapraszamy wszystkich do udziału w nim i oczekujemy wielu pięknych i oryginalnych prac rysunkowych.

Zasady:

- 1 Narysuj scenkę z gry Baldur's Gate: Dark Alliance. Nie staraj się przerysować tego, co widzisz w PLAYU – doceniona zostanie przede wszystkim samodzielna praca i wyobraźnia autora.
- 2 Wytnij kupon umieszczony na tej stronie i wypełnij go drukowanymi literami.
- 3 Wyślij swoją pracę oraz kupon pod adresem redakcji.
- 4 Kup lipcowy numer PLAYA i sprawdź, czy wygrałeś.

Koszulka z gry Dark Alliance

5



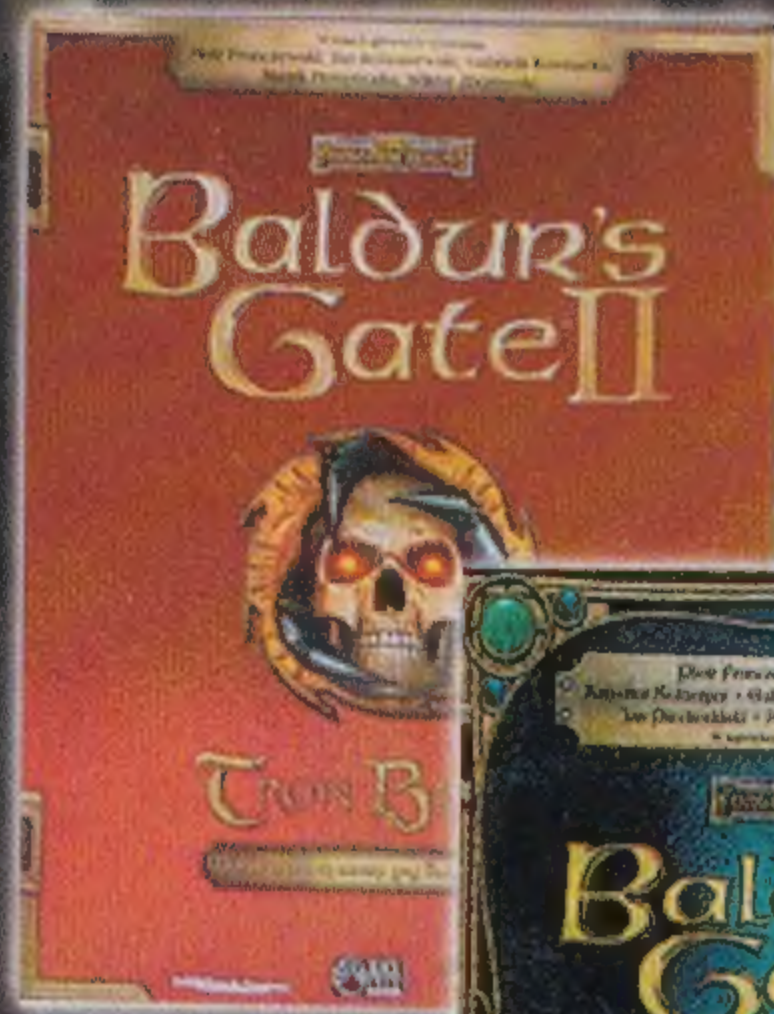
Ozdobne pudło z gry Dark Alliance

3



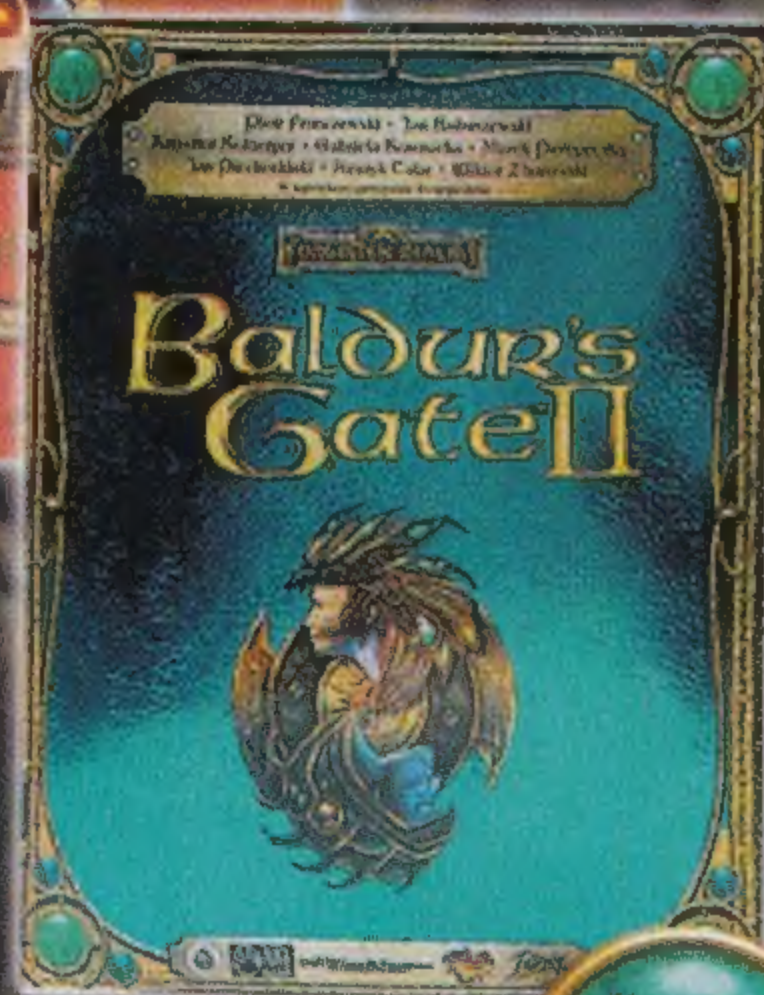
Duży plakat z gry Dark Alliance

3



Gra na PC Baldur's Gate II z dodatkiem Tron Baala

4



Baldur's Gate - Numerowana Edycja Kolekcyjna na PC

3



Gra Baldur's Gate: Dark Alliance na PS2

3

REGULAMIN KONKURSU

- 1 Uczestnikami konkursu mogą być osoby pełnoletnie i osoby niepełnoletnie reprezentowane przez rodziców lub opiekunów prawnych.
- 2 Konkurs trwa od dnia 25 kwietnia 2002 do dnia 22 maja 2002.
- 3 Zadaniem konkursowym jest nadesłanie do dnia 22 maja 2002 (liczy się data stempla pocztowego) autorskiej pracy przedstawiającej scenkę z gry Baldur's Gate: Dark Alliance
- 4 Spośród autorów prac komisja składająca się z członków redakcji PLAYA wyłoniona przez organizatora wytypuje zwycięzców.
- 5 Nagrody zostaną przekazane laureatom w ciągu 30 dni od ogłoszenia wyników losowania, które ukażą się w PLAYU numer 7/2002. Losowanie odbędzie się 16 czerwca 2002.
- 6 Nadesłanie pracy konkursowej oznacza, że w wypadku wygranej uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie swego imienia, nazwiska, miejscowości, w której mieszka, oraz pracy.
- 7 Redakcja nie zwraca nadesłanych prac.

PLAY WSZYSTKO GRA!

magazyn o grach komputerowych i konsolowych

Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Zespół: Wiktor Cegła, Anna M. Gidyńska, Marcin Górecki, Jacek L. Komuda, Krzysztof Papliński (red. prowadzący), Michał Pawlik-Dobrowolski, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz.), Dariusz Stachowiak (grafik),

Marta Stanisławczyk (grafik), Błażej Wardecki, Tadeusz Zieliński
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Adres redakcji: PLAY, skrytka pocztowa 17, 02-671 Warszawa 108

Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13 (w czwartki od 12 do 17), **Faks:** 608 42 93
E-mail: play@axelspringer.com.pl
 Prenumerata przez internet (cały świat): www.ruch.pol.pl
 Egzemplarze archiwalne tel. 608 40 02

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o.o. członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
Adres: 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181, Ochota Office Park
 Recepcja tel. 608 40 00, Sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski
Dział Reklamy: Dominik Tzimas (Dyrektor), Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02, Aneta Pacuszka tel. 608 41 79
Dział Promocji: Agnieszka Kamola (Dyrektor) tel. 608-40-66, Dariusz Kołtko tel. 608 42 63

Sponsoring: Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76, Blanka Muraszew tel. 608 40 88
Dział Kolportażu: Janusz Snarski tel. 608 40 01
Produkcja: Elżbieta Garnarczyk tel. 608 41 44
Księgowość: Janusz Bąk tel. 608 40 30
Druk: WINKOWSKI Sp. z o.o., Piła tel. (067) 212 76 16
 Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną



logo operatora

	1656
	1654
	1653
	1650
	1641
	1632
	1630
	1611
	1594
	1670
	1673
	1675

	1677
	1679
	1682
	1683
	1622
	1202
	1201
	1188
	1168
	1167
	1153
	1148

	1146
	1236
	1183
	1263
	1262
	1264
	1269
	1273
	1332
	1337
	1347
	1351

	1366
	1389
	1405
	1425
	1655
	1640
	1651
	1422
	1423
	1409
	1406
	1404

obrazki

	3152
	3151
	3145
	3138
	3071
	3136
	3134
	3076
	3132
	3131
	3129
	3128

	3070
	3064
	3114
	3082
	3100
	3098
	3080
	3092
	3086
	3048
	3039
	3144

dzwonki

5016 Modjo - Lady
 5009 Enrique Iglesias - Hero
 5012 Brainstorm - Maybe
 5141 Mission Impossible
 5173 Jennifer Lopez - Play
 5211 Hymn ZSRR
 5208 Gorzka wódka
 5209 Happy Birthday
 5226 Kalinka
 5134 Gwiezdne wojny
 5250 Brainstorm - Waterfall
 5240 Him - Join Me
 5256 Blondie - Maria
 5027 Alize - Moi Lolita

5010 Ich Troje - Zawsze z Tobą chciałbym być...
 5014 Kylie Minogue - Can't Get You Out Of My Head
 5195 Elektryczne Gitary - Co Ty tutaj robisz
 5196 Salt'n'Pepa - Let's Talk About Sex
 5015 Krawczyk/Bregovic - Mój przyjacielu
 5024 Bryan Adams - Everything I Do
 5181 No Angels - Daylight In Your Eye

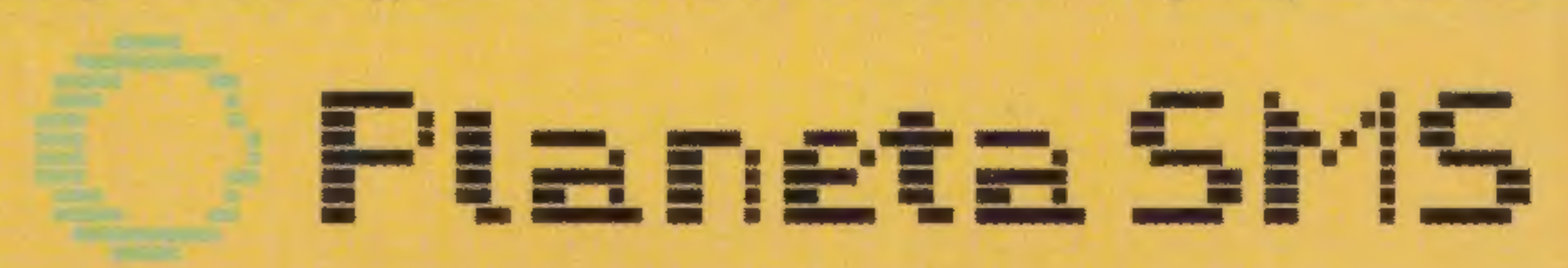
5224 Crash Test Dummies - Mmm Mmm Mmm Mmm
 5183 Myslovitz - Długość dźwięku samotności
 5185 N. Kidman/R. Williams - Something Stupid
 5231 Michał Żebrowski - Ja nie chcę wiele
 5177 Nelly Furtado - Turn Off The Light
 5237 Anita Lipnicka - Jestem powietrzem
 5180 Kazik & Yugoton - Malcziki

5020 Madonna - La Isla Bonita
 5174 Del Shannon - Crime Story
 5215 Shreck - I Am A Beliver
 5184 Jim Henson Band - Muppet Show
 5187 Enya - Władca pierścieni
 5238 Destiny's Child - Independent Woman
 5257 Madonna - American Pie
 5011 Jennifer Lopez - Ain't It Funny
 5214 ATC - Around The World
 5233 Afroman - Because I Got High

5219 Jenifer Lopez - Let's Get Loud
 5236 Britney Spears - Overprotected
 5198 Santana - Corazon Espinado
 5022 No Doubt - Don't Speak
 5023 Obywatel G.C. - Tak, tak
 5019 Kazik - 12 groszy
 5194 Leonard Cohen - Secret Life
 5247 Creed - My Sacrifice
 5178 Chumbawamba - Thumb
 5176 T.Love - Nie, nie, nie
 5189 Anastacia - Paid My Dues
 5251 Sade - Lover's Rock

Chcesz otrzymać fantastyczny obrazek, rewelacyjną melodyjkę albo nowe super logo dla Twojego telefonu komórkowego?

Wyślij SMS pod numer **7292** o treści: kod usługi (np. 1001). Koszt 2 PLN + VAT za SMS. Możesz wysłać logo grupy wpisując G przed numerem logo operatora (np. G 1142). Jeśli chcesz zrobić niespodziankę bliskiej osobie wyślij SMS o treści: kod usługi numer telefonu przyjaciela (np. 1001 50122222). Absolutna nowość to wyszukiwanie dzwonek. Wyślij SMS o treści: S nazwa utworu lub wykonawcy (np. S Kazik). Po chwili otrzymasz listę dostępnych dzwonek z kodami. Usługa SMS dostępna dla telefonów NOKIA i Samsung. Aby odsłuchać nasze dzwonki lub zamówić produkty Planety, zadzwoń w sieci IDEA i ERA pod numer ***72 992**, w Plusie **700 69 922**. Koszt połączenia 2 PLN + VAT za minutę. Więcej informacji na nowej stronie www.planetasms.pl - tam znajdziesz bogaty wybór logo, dzwonek i życzeń oraz poznasz możliwości Twojego telefonu.



PIERWSZA GRA NA PLAYSTATION 2 PO POLSKU!



PlayStation®2



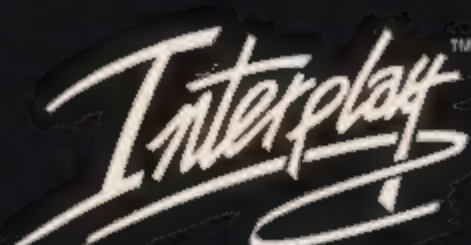
Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto
ze źródła

KTO MIECZEM WOJUJE TEN... WYGRYWA!

Poznaj Baldur's Gate: Dark Alliance - najbardziej niesamowite połączenie gry akcji i RPG. Przenieś się do Zapomnianych Krain, wyrusz na spotkanie niezwykłych przygód. Eksploruj niezliczone krainy i podziemia Zapomnianych Krain, stocz porywające pojedynki z najbardziej przerażającymi bestiami. Rozkoszuj się doskonałą grafiką i efektami czarów. Delektuj się profesjonalną wersją językową przygotowaną przez zespół CD Projekt. Zostań niezwyciężonym wojownikiem!

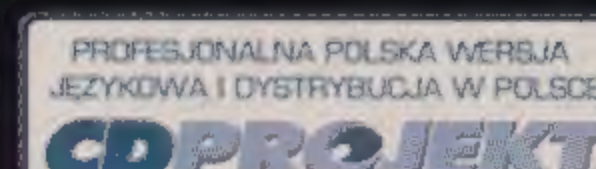


Zapomnij o wszystkim co widziałeś...



developed by
snowblind studios

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Baldur's Gate: Dark Alliance © 2001 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Dark Alliance, Forgotten Realms, The Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, the D&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios. All Rights Reserved. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logos are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. PS and PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.